

**INTERPRETASI SYAIR *TEMBANG MACAPAT*
DHANDHANGGULA DALAM SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH:

MEGA WAHYU MAULANA PUTRA

NIM. 14149123

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2020

INTERPRETASI SYAIR *TEMBANG MACAPAT* *DHANDHANGGULA* DALAM SENI GRAFIS

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Srata-1 (S-1)
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



OLEH:

MEGA WAHYU MAULANA PUTRA

NIM. 14149123

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2020

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

INTERPRETASI SYAIR *TEMBANG MACAPAT DHANDHANGGULA*

DALAM SENI GRAFIS

Oleh

Mega Wahyu Maulana Putra

NIM. 14149123

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 29 Januari 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : Albertus Rusputranto P.A., S.Sn., M.Hum

Penguji Bidang : Alexander Nawangseto M., S.Sn., M.Sn

Pembimbing : Santoso Haryono, S.Kar., M.S.n



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta.



Surakarta, 29 Januari 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Wahyu Mauulana Putra
NIM : 14149123
Tempat, Tgl.Lahir : Sragen, 28 Agustus 1996
Alamat Rumah : Ds. Tenggak Rt 12 /05 Kec. Sidoharjo Kab. Sragen
Program Studi : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

“Interpretasi Syair Tembang Macapat Dhandhanggula Dalam Seni Grafis” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan (plagiasi) dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 2020

Yang menyatakan,



Mega Wahyu Maulana Putra
NIM. 14149123

ABSTRAK

“Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* Dalam Seni Grafis” merupakan judul penciptaan karya seni tugas akhir dengan latar belakang pengalaman pribadi sebagai *yaga* dalam beberapa paguyuban karawitan dan campursari. Kebosanan dalam penggarapan tembang gaya sragenan, Sehingga penulis terinspirasi guna menciptakan karya visual seni grafis berdasarkan *tembang macapat dhandhanggula* dalam *serat wulangreh*. Belajar dari serat wulangreh yang muncul pada proses kehidupan penulis, secara tidak langsung menginspirasi diri untuk memacu semangat dalam menjalani proses kehidupan, semangat tersebut terlihat dari penulis menjalankan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadi alasan kuat untuk mengekspresikan interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* dalam seni grafis dengan teknik cetak tinggi.

Penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini terinspirasi dari syair *tembang macapat dhandhanggula* pada *serat Wulangreh*, yang secara tidak langsung juga menjelaskan konsep penciptaannya dan proses penciptaan. Metode Penciptaan karya mengacu pada tiga tahapan penciptaan yang dikemukakan oleh L.H. Chapman, meliputi upaya menemukan gagasan awal, mengembangkan, menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi dalam medium. Hasil dari penciptaan ini memberikan wawasan yang lebih terkait alat, bahan dan teknik garap sebuah karya seni grafis cetak tinggi, sebagai media pembelajaran bagi manusia dalam berproses sehari-hari dengan lingkungan dan pendalaman makna yang terkandung pada bentuk visual dan *serat wulangreh* guna diterapkan pada kehidupan. Kembali pada kitab agama masing-masing sebagai tuntunan dalam berkehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : **Interpretasi, Macapat, Wulangreh, Cetak Tinggi, Seni Grafis**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan kenikmatan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih terdapat hal yang kurang sempurna, sehubungan dengan adanya keterbatasan penulis. Walaupun demikian disela-sela kesibukan aktivitas penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam rangka penyelesaian penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suparlan Timbul dan Ibu Sukatni serta Adik Sinar Adi Putra yang selalu memberikan doa serta semangat selama Tugas Akhir Kekaryaan ini.
2. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan FSRD Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Santoso Haryono, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan masukan, bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
5. Amir Gozali, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Alexander Nawangseto Mahendrapati. S.Sn., M.Sn., selaku dosen pengampu seni grafis yang selalu memberikan dukungan, masukan, serta penyemangat dalam menjalani aktivitas perkuliahan hingga Tugas Akhir.
7. Much.Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn selaku Penasihat Akademik, atas dampingan, semangat dan dukungan selama berkuliah di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
8. Albertus Rusputranto P.A., S.Sn., M.Hum selaku dosen yang memberikan banyak masukan & saran dalam pengerjaan Tugas Akhir.
9. Wisnu Adi Sukma, M. Sn., Deni Rahman S.Sn., M.Sn., dan Theresia Agustina Sitompul, S.Sn., M.Sn., selaku pengampu mata kuliah Seni Grafis selama perkuliahan di program Studi Seni Rupa Murni ISI Surakarta.
10. Seluruh jajaran dosen Jurusan Seni Rupa Murni yang telah mendukung, memberi bimbingan dan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
11. Terimakasih kepada teman-teman mahasiswa angkatan 2014, dan keluarga besar Seni Rupa Murni pada umumnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut memberikan pengalaman, semangat, dukungan dan bantuan.

Tugas akhir ini telah diusahakan dengan sebaik – baiknya, akan tetapi tentunya masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga apa yang dihasilkan penulis dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dan peningkatan nilai mutu kesenian khususnya seni rupa.

Surakarta, 29 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan Karya.....	8
D. Manfaat Penciptaan Karya.....	9
E. Tinjauan Karya.....	10
BAB II	
KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	20
A. Konsep Non Visual.....	20
B. Konsep Visual.....	22
1. Unsur-unsur visual.....	24
2. Prinsip-prinsip visual.....	26
BAB III	
METODE PENCIPTAAN KARYA	29
A. Metode penciptaan karya.....	29

B. Proses perwujudan karya.....	30
1. Upaya menemukan gagasan.....	30
a. Observasi langsung.....	31
2. Menyempurnakan, Mengembangkan, dan Memantapkan Gagasan Awal....	32
a. Perenungan inspirasi.....	32
b. Elaborasi.....	33
3. Visualisasi ke dalam Medium.....	34
a. Alat	35
b. Bahan.....	41
C. Proses perwujudan karya seni grafis.....	46
1. Pembuatan master cetak.....	47
a. Pelapisan <i>Hardboard</i> dengan warna gelap.....	47
b. Pembentukan sket.....	48
c. Pencukilan.....	49
d. <i>Proofing</i>	50
2. Proses pencetakan Karya.....	51
3. <i>Finishing</i>	55

BAB IV

KARYA

A. Pengantar Karya.....	57
B. Deskripsi karya.....	58

BAB V

PENUTUP	78
DAFTAR PUSTAKA	80
GLOSARIUM	81
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Lukis Viky Kurniawan “ <i>Urip</i> ”	11
Gambar 2. Karya Grafis Muhlis Lugis, “ <i>Bermain Karet</i> ”	13
Gambar 3. Karya Grafis Kathe Kollwitz, “Verlag von emil richter dresden”	15
Gambar 4. Karya Grafis Mega Wahyu M P, berjudul “Ngrasa Sedih”	17
Gambar 5. Syair Macapat Dhadhanggula dalam serat Wulangreh	32
Gambar 6. Sketsa karya grafis Tugas Akhir	34
Gambar 7. Pisau cukil	36
Gambar 8. Rol karet	37
Gambar 9. Papan kaca	38
Gambar 10. Mesin <i>Press</i>	39
Gambar 11. Kain lap	40
Gambar 12. Pensil	41
Gambar 13. <i>Hardboard</i>	42
Gambar 14. Kertas <i>Concord</i>	43
Gambar 15. Tinta cina	44
Gambar 16. Tinta cetak	45
Gambar 17. <i>Linseed Oil</i>	46
Gambar 18. Minyak goreng	47
Gambar 19. Proses pelapisan <i>hardboard</i>	48
Gambar 20. Proses pembentukan sket pada <i>hardboard</i>	49
Gambar 21. Pencukilan	50
Gambar 22. Proses <i>proofing</i>	51
Gambar 23. Proses pengolahan tinta diatas papan akrilik	52
Gambar 24. Proses penintaan pada <i>hardboard</i>	53
Gambar 25. Proses cetak menggunakan mesin <i>press</i>	54
Gambar 26. Proses cetak menggunakan botol	54

Gambar 27. Proses pengeringan karya seni grafis cetak tinggi.....	55
Gambar 28. Title karya	56
Gambar 29. Karya seni grafis berjudul “ <i>Meneng</i> ”.....	59
Gambar 30. Karya seni grafis berjudul “ <i>Pamit</i> ”.....	61
Gambar 31. Karya seni grafis berjudul “ <i>Wolak walik</i> ”.....	63
Gambar 32. Karya seni grafis berjudul “ <i>Mandeng</i> ”.....	65
Gambar 33. Karya seni grafis berjudul “ <i>Simbah</i> ”.....	67
Gambar 34. Karya seni grafis berjudul “ <i>Bubrah</i> ”.....	69
Gambar 35. Karya seni grafis berjudul “ <i>Mawas diri</i> ”.....	71
Gambar 36. Karya seni grafis berjudul “ <i>Luput</i> ”.....	73
Gambar 37. Karya seni grafis berjudul “ <i>Geguru</i> ”.....	75
Gambar 38. Karya seni grafis berjudul “ <i>Laku murid</i> ”.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masyarakat Jawa Tengah khususnya wilayah Kecamatan Sidoharjo, Kabupaten Sragen, dalam kehidupan sehari-hari masih berdekatan dengan seni tradisional. Kesenian tradisional yang ada di wilayah Sidoharjo Sragen tersebut adalah seni karawitan gaya *Sragenan*. Berawal pada kegiatan penulis dalam berproses sebagai *yaga* di beberapa paguyuban karawitan dan campursari selama Sembilan tahun, penulis mulai menemukan titik kejenuhan dalam berproses sebagai *yaga*. Kejenuhan tersebut berupa kebosanan dalam penggarapan tembang dalam gaya *Sragenan*. Kebosanan tersebut muncul pada diri penulis dalam proses *monoton* penggarapan *tembang-tembang sragenan*. Sehingga muncul sebuah gagasan dalam menjawab kebosanan dengan menginterpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* dalam visual seni grafis pada Tugas Akhir. *Tembang macapat* dalam budaya Jawa mengandung nilai estetis berupa pengolahan teks kedalam *cengkok* tembang, serta memiliki nilai historis berupa pesan-pesan yang disampaikan melalui teks tembang-tembang tersebut. Nilai *tembang macapat* mampu mempengaruhi perasaan hati yang susah, sedih dan tegang, sehingga suasana terasa *ayem* setelah mendengar suara *tembang macapat*.¹

¹ https://eprints.uny.ac.id/5095/1/Wawasan_Hidup_Jawa_Macapat, diunduh pada 21 Agustus 2018 oleh Mega Wahyu Maulana Putra.

Hasil penelitian membuktikan bahwa tembang macapat dari awal keberadaannya, abad XIV Masehi, hingga kini dimanfaatkan dalam kehidupan sosial kemasyarakatan, antara lain, sebagai hiburan, estetika, pendidikan, pementasan tradisional, sarana surat-menyurat, senandung teman bekerja, mantra penolak bala, upacara temu temanten adat Jawa, upacara kegiatan Pangestu, dan filosofi siklus kehidupan.² *Tembang macapat* merupakan salah satu jenis sastra dalam karya budaya Jawa, yang mempunyai perjalanan sejarah panjang, dan mempunyai kedudukan tersendiri dalam kehidupan. Ringkasnya, lirik nada yang diubah ke dalam berbagai bentuk tembang menceritakan sifat lahir, sifat hidup, dan sifat mati manusia sebagai sebuah perjalanan yang wajib dilalui setiap insan.³ Dalam penekanan *tembang macapat*, identik pada sifat-sifat buruk dalam proses kehidupan manusia, agar fungsi dari tembang macapat tersebut berfungsi sebagai pengingat untuk perjalanan hidup manusia dari lahir sampai mati.

Penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir tersebut berdasarkan *serat Wulangreh* dalam *pupuh dhandhanggula*. Dalam pengertiannya *Serat Wulangreh* berasal dari kata *Wulang* memiliki arti ajaran, sedangkan *Reh* berasal dari bahasa Jawa kuno yang artinya jalan, aturan, dan laku cara mencapai tuntunan.⁴ Menurut Setiyadi; serat Wulangreh mengandung makna didaktis yang berupa ajaran etika dan

² Puji Santosa .widyaparwa. 1998.Article Fungsi SosialKemasyarakatanTembangMacapat.Volume 44. Nomor 2. Hal 97

³ https://eprints.uny.ac.id/5095/1/Wawasan_Hidup_Jawa_Macapat.diunduh pada 21 Agustus 2018 oleh Mega Wahyu Maulana Putra.

⁴ <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrikasi/untukmu-guruku>.diunduh pada 24 Desember 2019 oleh Mega Wahyu Maulana Putra.

budi pekerti dalam kehidupan masyarakat.⁵ Berdasarkan beberapa uraian tersebut penulis mengembangkan dengan interpretasi visual serta memunculkan bentuk-bentuk baru sesuai interpretasi penulis dalam *serat Wulangreh* pada *pupuh dhandhangula* serta berdasarkan pengalaman pribadi penulis dalam kehidupan sehari-hari guna terciptanya karya visual seni grafis.

Tembang macapat dhandhanggula dikutip dari *serat Wulangreh* karya Kanjeng Susuhan Pakubuwana IV Surakarta. Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Anom Amangkunagara Sudibyarajaputra Narendra Mataram, merupakan putra Sinuhun Pakubuwana III lahir dari permaisuri Kanjeng Ratu Kencana. Adapun isi dan terjemahan *tembang macapat pupuh dhandhanggula* dalam *serat Wulangreh* karya K.G.P.A anom Amangkunagara Sudibyarajaputra Narendra Mataram sebagai berikut:⁶

*Pamedhare wasitaning ati
cumantaka aniru pujangga
dhahat mudha ing batine
nanging kedah ginunggung
datan wruh yen akeh ngesemi
ameksa angrumpaka
basa kang kalantur
tutur kang katula-tula
tinaleten rinuruh kelawan ririh
mrih padhanging sasmita*

Penyampaian minat hati
congkak ingin meniru pujangga
sangat bodoh dalam hatinya
tapi ingin disanjung
tak tahu dirinya banyak yang mencemooh
memaksa menyusun
bahasa yang melantur-lantur
kata yang carut marut
biasakan dengan pelan-pelan
demi cerahnya ajaran itu

⁵ <https://ugm.ac.id/id/berita/3768.diunduh> pada 24 Desember 2019 oleh Mega Wahyu Maulana Putra

⁶ Kanjeng Susuhan Pakubuwana IV.1994.*Serat Wulangreh*.Semarang:Dahara Prize.Hal 09-15

*Sasmitaning ngaurip puniki
mapan ewuh yen nora weruh
tan jumeneng ing uripe
akeh kang ngaku-aku
pangrasane sampun udani
tur durung wruh ing rasa
rasa kang satuhu
rasa ning rasa punika
upayanen darapon sampurna ugi
ing kauripanira*

*Jroning Qur'an nggoning rasa yekti
nanging ta pilih ingkang uninga
kajaba lawan tuduhe
nora kena den awur
ing satemah nora pinanggih
mundhak katalanjukan
tedah sasar susur
yen sira ayun waskitha
sampurnane ing badanira puniku
sira anggugurua*

*Nanging sira yen ngguguru kaki
amilihi manungsa kang nyata
ingkang becik martabate
sarta kang wruh ing kukumk
kang ngibadah lan kang wirangi
sokur oleh wong tapa
ingkang wus amungkul
tan mikir pawewehing liyan
iku pantes sira gurohana kaki
sartane kawruhana*

*Lamun ana wong micoreng ngelmi
tan mupakat ing patang prakara
aja sira age-age
anganggep nyatanipun
saringana dipun baresih
limbengen lan kang patang
prakara rumuhun
dalil kadis lan ijmak
lan kiyase papat iku salah siji
ana kang mupakat*

Gejala hidup ini
akan bingung bila tidak tahu
tidak diterapkan dalam hidupnya
banyak yang mengaku-aku
rasanya dia telah paham
dan lagi tak perasaan
rasa yang sebenarnya
rasanya rasa itu
upayalah dalam kesempurnaan dirimu
dalam kehidupanmu

Dalam Qur'an tempat rasa yang benar
tapi pilihlah yang kau ketahui
kecuali dengan petunjuknya
tak boleh diacak
yang akhirnya tidak ditemukan
akhirnya terlanjur
petunjuknya kacau balau
bila kau ingin tahu
kesempurnaan diri ini
kau pelajarilah

Jika anda belajar anaku
pilihlah orang yang benar
yang baik bermartabat
serta yang tahu akan hukum
yang beribadah dan saleh
apalagi bila orang yang suka bertapa
yang telah mencapai tujuan
tak memikirkan pemberian orang lain
itu pantas kau berguru padanya
serta ketahuilah

Jika ada orang yang membicarakan ilmu
tan sepakat kepada empat hal
jangan engkau tergesa-gesa
menganggap kenyataannya
saringlah sampai bersih
pilihlah dengan yang empat
perkara yang lalu
dalil hadis dan ijmak
dan empat kias itu salah satu
usahakan ada yang sepakat

*Ana uga kena dan antepi
yen ucul saking patang prakara
nora enak lagetane
tan wurung ninggal wektu
panganggepe wus angengkoki
aja kudu sembayang
wus salat kateng sun
banjure mbuwang sarengat
batal karam nora nganggo den rawati
bubrah sakeng tata*

*Angel temen ing jaman samangkin
ingkang pantes kena ginuronan
akeh wong jajah ngelmune
lan arang ingkang manut
yen wong ngelmu ingkang netepi
ing panggawening sarak
den arani luput
nanging ta aseneng
nora kena den wor kakarepaneki
pancen parijangga*

*Inkang lumrah ing mangsa puniki
mapan guru ingkang golek sabet
tuhu kuwalik karepe
kang wus lumrah karuhun
jaman kuna mapan ki murid
ingkang padha ngupaya
kudu angguguru
ing mengko iki ta nora
kyai guru naruthuk ngupaya murid
dadiya kanthinira*

Ada juga dapat dipilih
bila lepas dari empat hal itu
tak enak rasanya
tak urung meninggalkan waktu
anggapnya telah memahami
tidak harus bersembahyang
telah salat tekadku
lalu melepas syariat
batal haram tak diperhatikan
rusaklah segala aturan

Sungguh sulit dizaman sekarang
yang pantas dimintai ajaran
banyak orang berilmu
dan jarang menurut
bila orang berilmu yang memenuhi
yang diperbuatnya baik
disebut salah
tetapi jika hanya bersenang-senang
tak bisa dimengerti apa maksudnya
betul-betul orang hebat

Yang biasa pada zaman sekarang
gurulah yang mencari ilmu
sungguh terbalik keinginannya
yang telah lazim kono
jaman kuna muridlah
yang mencari
dan harus berguru
kini tidak demikian
guru bingung mencari murid
sebagai pengikutnya

Atas dasar hal-hal tersebut muncul alasan penciptaan karya seni grafis dengan inspirasi *tembang macapat pupuh dhandhanggula* dalam *serat Wulangreh*, penulis berlatih untuk mendalami makna yang terkandung dalam *pupuh dhandhanggula* melalui interpretasi penulis guna diterapkan dalam kehidupan. *Serat Wulangreh* berisi petuah akan pentingnya seseorang menuntut ilmu dari setiap proses-proses yang

berlaku dalam kehidupan sekarang. Banyak proses-proses kehidupan yang belum dijelajahi oleh penulis, *tembang macapat dhandhanggula* merupakan sebuah proses penajakan penulis untuk mencapai arti manis/kejayaan dalam kehidupan. Pada karya Tugas Akhir kekaryaan, penulis mencoba mengolah imajinasi yang terinspirasi dari serat Wulangreh tersebut kedalam visual karya seni grafis pada ruang lingkup akademis dan mendorong semangat dalam menjalani proses-proses kehidupan selanjutnya. Serta mewujudkan kembali *tembang macapat* tersebut dalam bentuk karya visual seni grafis berdasarkan interpretasi penulis.

Pentingnya penulis mengangkat tema tersebut adalah berusaha memunculkan kembali karya sastra *serat Wulangreh* dalam bentuk visual seni grafis berdasarkan interpretasi penulis, sehingga generasi saat ini khususnya kaum muda mampu melihat dan memaknai karya sastra jawa tempo dahulu di era sekarang pada interpretasi *tembang macapat dhandhanggula* dalam seni grafis. Penting untuk belajar makna atau kandungan dalam *tembang macapat* khususnya dalam *serat Wulangreh*, berupaya dalam memberikan kontribusi kepada masyarakat di era sekarang guna mempelajari arti penting proses kehidupan dalam visual karya grafis. Sehingga penulis mencoba menciptakan figur/objek-objek baru dengan karakter pribadi pencipta yang memunculkan bentuk visual dengan karakter garis-garis lurus citra realis. Bentuk visual dalam karya seni grafis menjadi bahasa ungkap tersendiri dengan memunculkan beberapa bentuk citra realis. Bentuk utama dimunculkan dalam visual figur manusia sebagai media perwakilan dari penulis menyampaikan pesan pada karya seni grafis. Penciptaan karya grafis ini diharapkan akan dapat

memberikan kontribusi terhadap karya seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.



B. Rumusan Ide Penciptaan

Beberapa uraian latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka ide penciptaan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan seni grafis teknik cukil kayu berdasarkan interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula*?
2. Bagaimana proses visualisasi interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula*?
3. Bagaimana deskripsi karya seni grafis dalam interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula*?

C. Tujuan Penciptaan Karya

Berdasarkan susunan rumusan ide penciptaan diatas adalah menciptakan karya visual Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* dalam Seni Grafis:

1. Menjelaskan konsep terkait interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula*.
2. Menjelaskan visualisasi proses penciptaan karya seni grafis berdasarkan interpretasi *tembang macapat dhandhanggula*.
3. Mendeskripsikan karya seni grafis dari interpretasi *tembang macapat dhandhanggula*.
4. Mewujudkan kembali karya sastra *serat wulangreh pupuh dhandhanggula* dalam seni grafis berdasarkan interpretasi penulis.

D. Manfaat Penciptaan Karya

Melalui karya seni grafis Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* dapat diambil beberapa manfaat di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi pribadi. Sebagai media mengukur kemampuan dan meningkatkan teknik dalam penciptaan karya seni grafis dengan gaya tersendiri. Sebagai tempat acuan penulis untuk memaknai proses-proses kehidupan dalam syair *macapat dhandhanggula*.
2. Bagi Civitas Akademika. Sebagai sumbangan pengetahuan tentang karya seni grafis serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penciptaan karya grafis berdasarkan interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula*.
3. Bagi masyarakat. Diharapkan penciptaan karya seni grafis ini mampu diapresiasi serta dimaknai untuk mengolah rasa dalam pemaknaan proses-proses kehidupan yang berjalan sesuai pribadi masing-masing, guna tercapainya sebuah kehidupan yang baik ke depannya.

E. Tinjauan Karya

Pada pembuatan karya seni grafis maka konsep penciptaan dan bentuk visual berpengaruh besar pada penciptaan. Wilayah seni membebaskan pencipta karya untuk berfikir secara luas untuk menciptakan sebuah karya pada ruang keilmuan seni grafis. Kegiatan plagiasi merupakan salah satu pokok masalah besar yang negatif di dunia kesenian, sehingga harus dihindari seniman untuk menciptakan karya orisinal berdasarkan konsep serta teknis penciptaan. Untuk memperoleh orisinalitas maka sebuah karya seni harus dibandingkan dengan karya-karya seni terdahulu, maka penulis mencari beberapa data karya yang pernah dibuat oleh beberapa seniman. Dalam tinjauan karya penulis menemukan beberapa dokumentasi serta data karya yang memiliki konsep sama. Adapun dokumentasi karya yang ditinjau sebagai berikut :



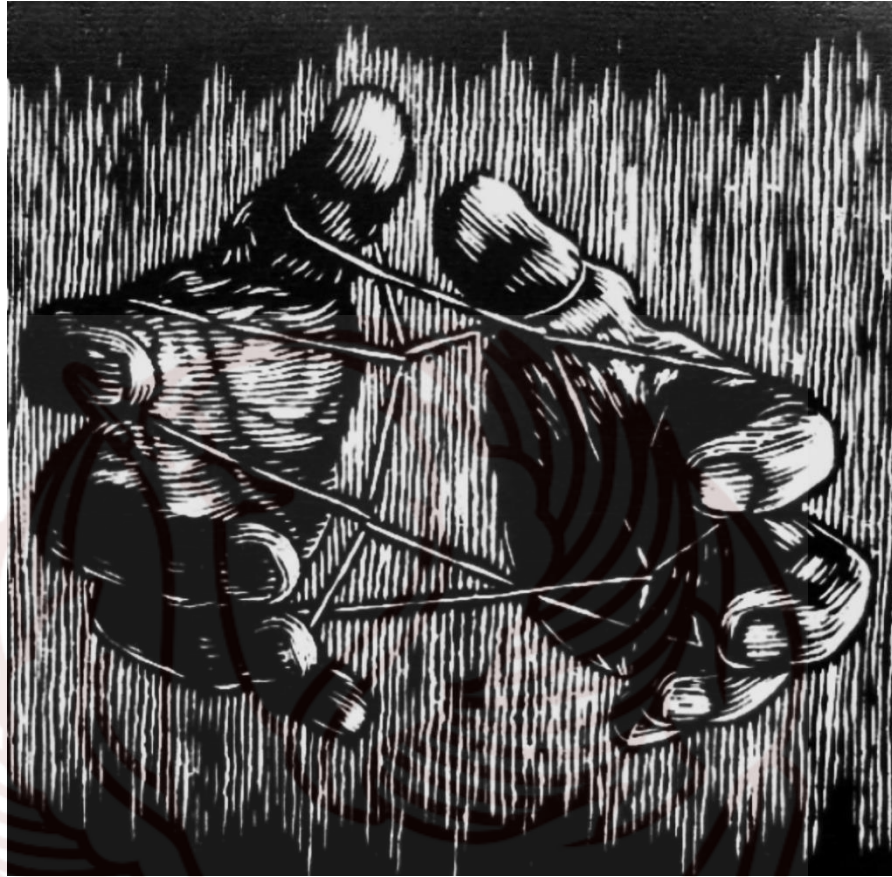
Gambar1. Viky Kurniawan, berjudul “*Urip*” 100cmx 130cm,
Cat Acrylic pada Kanvas, 2017
Sumber : Dokumentasi foto Viky Kurniawan

Secara keseluruhan lukisan Viky Kurniawan berjudul “urip” tersebut menampilkan objek bujursangkar, lingkaran, kubus, dan segitiga. *Background* pada lukisan berwarna gelap hitam sehingga mampu memunculkan detail pada objek-objek utama. Detail objek dapat dilihat dari unsur irama yang divisualisasikan dengan susunan bidang bujur sangkar tersusun secara runtut dengan memperhatikan besar-kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi jingga, kuning, putih, warna

coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni.

Dalam penciptaannya seniman menggunakan konsep dari *tembang macapat*. Konsep *tembang macapat* tersebut diolah dalam bentuk visual kubistik. Konsep pada visual karya tersebut diambil dari *tembang macapat Mijil*. Dilihat dari visual lukisan muncul figur seorang bayi terbentuk dengan citra kubistik yang disusun sebagai obyek utama dalam visual karya tersebut. Konsep *tembang macapat Mijil* sebagai wawasan perjalanan hidup memiliki pengertian titik awal kelahiran manusia dalam menjalani proses kehidupan.⁷ Visual bayi identik dengan proses awal seseorang menjalani kehidupan. Proses awal tersebut berupa kelahiran seorang bayi dialam dunia yang sebelum kelahiran berada didalam alam kandungan atau rahim.

⁷ https://eprints.uny.ac.id/5095/1/Wawasan_Hidup_Jawa_Macapat.diunduh pada 21 Agustus 2018 oleh Mega Wahyu Maulana Putra.Hal 23.

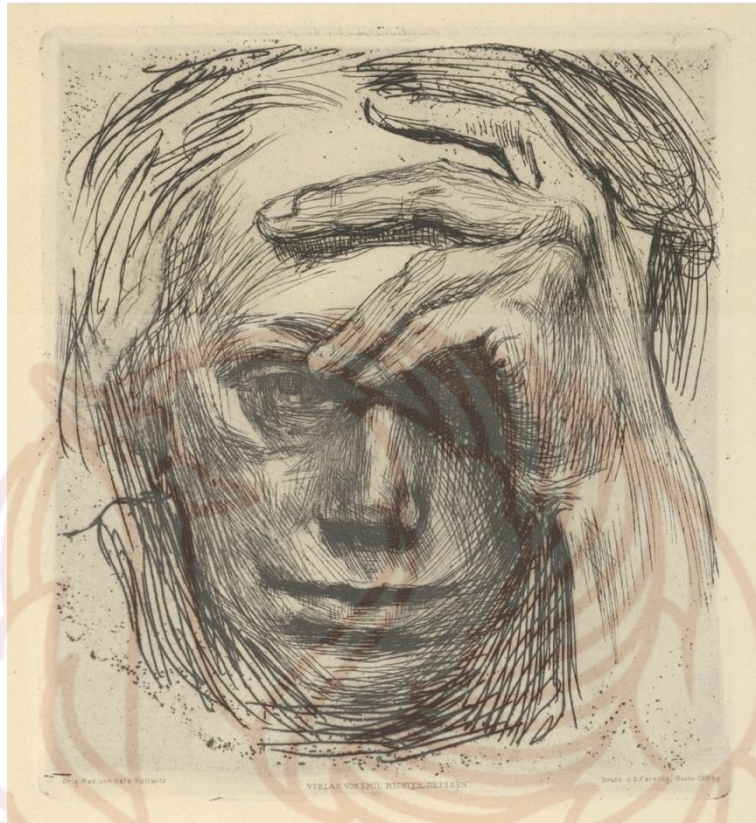


Gambar 2. Muhlis Lugis, berjudul “*Bermain Karet*” 20cm x 20cm,
Woodcut on paper, 2017
Sumber : Dokumentasi foto Muhlis Lugis

Karya Muhlis Lugis berjudul “Bermain karet” secara visual karya tersebut menghadirkan sebuah bentuk telapak tangan dengan visual karet yang berada pada jari jemari. Penggarapan menggunakan teknik woodcut yang mempertimbangkan gelap terang sehingga memunculkan *volume*. Secara visual garis terbentuk dari mata pisau V. Dalam visual, telapak tangan merupakan bagian dari tubuh manusia, tangan memiliki peran penting dalam diri manusia. Secara tak langsung makna tangan dalam

karya tersebut merupakan fungsional tangan yang lebih leluasa dalam bertindak di segala hal.

Konsep penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini memiliki kemiripan konsep dengan karya “bermain karet” oleh Muhlis Lugis yang terletak pada penggunaan garis guna mencapai karakter objek dalam karya tersebut. Sehingga karya tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam visual garis. Berbeda dengan karya Tugas Akhir yang berdasar pada *interpretasi syair tembang macapat dhandhanggula* sebagai penunjang orisinalitas karya seni grafis. Orisinalitas karya dalam karya Tugas Akhir didukung penggunaan garis lurus dan silang guna menghadirkan visual karya seni grafis citra realis. Serta pemilihan bentuk visual pada Tugas Akhir yang identik pada visual figure wajah/kepala manusia untuk menyampaikan pesan.



Gambar 3. Kathe Kollwitz, berjudul “Verlag von emil richter dresden”
30 cmx 30cm, *Etching* di kertas.

Sumber : Dokumentasi Kathe Kollwitz

Karya Kate Kollwitz berjudul “Verlag von emil richter dresden” dalam visual karya tersebut menghadirkan bentuk wajah seorang perempuan dengan visual tangan menempel pada kening. Secara keseluruhan karya tersebut menampilkan visual wajah dan tangan, mengekspresikan rasa seseorang yang bimbang/bingung. Rasa bimbang tersebut terlihat dari visual tangan yang menempel pada kening dengan mata menghadap kedepan. Dalam visual tersebut identik dengan perilaku seseorang ketika berhadapan dengan masalah-masalah besar, seseorang akan menyendiri guna mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Perilaku tersebut dapat dilihat ketika

seseorang dalam keadaan menyendiri. Pada teknik penggarapan karya tersebut, pencipta mempertimbangkan gelap terang guna tercapainya sebuah *volume* pada visual yang dimunculkan. Kate Kollwitz menampilkan bentuk wajah dengan teknik *etching* dalam bentuk visual citra realis. Teknik etching dipilih guna menghasilkan bentuk detail dalam proses pembentukan visual.

Konsep penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini memiliki kemiripan pada proses penciptaan karya oleh Kate Kollwitz yang terletak pada pemilihan dan penggunaan warna hitam dalam menghasilkan bentuk visual karya seni grafis. Secara menyeluruh karya Tugas Akhir memiliki kemiripan pada bentuk visual citra realis menampilkan figure manusia guna menyampaikan pesan.



Gambar 4. Mega Wahyu M P, berjudul “Ngrasa Sedih” 40 cmx 60cm,
Hardboardcut di kertas, 2018
Sumber : Dokumentasi Penulis

Secara menyeluruh pada karya seni grafis tedahulu oleh penulis memiliki bentuk visual dengan teknik cetak tinggi. Objek tersebut memiliki beberapa visual simbol. Visual tersebut muncul karena imajinasi penulis dengan gaya teknik cetak tinggi citra realis. Secara keseluruhan karya seni grafis menggunakan komposisi formal. Titik fokus pada objek visual adalah sosok perempuan sebagai ibu. Dalam *background* penulis menggunakan unsur-unsur pendukung dari objek utama, keterkaitan *background* dengan objek utama memiliki kekuatan untuk mendukung visual utama pada karya tersebut. Unsur irama ditunjukan dengan susunan garis lurus pada pembuatan karya visual tersebut muncul pada visual sosok perempuan,

menggunakan garis lurus tebal tipis untuk memunculkan bentuk visual. Pencipta terinspirasi dari *tembang macapat dhandhanggula*, imajinasi penulis selalu berkembang dengan memunculkan visual-visual pada *tembang macapat dhandhanggula*. Karya *tembang macapat* tersebut diolah dengan pendekatan semiotik, Sehingga muncul imajinasi visual dengan cerita perjalanan kehidupan seseorang setelah menggapai ilmu dan menerapkan dalam kehidupan. Dalam karya ini memiliki visual seorang nenek atau ibu dan memiliki latar belakang jam, tali dan wajah seorang anak. Muncul visual ibu memiliki arti yang sangat banyak mulai dari kasih sayang, cinta, kehangatan dll. Ibu merupakan sosok yang paling kuat dan tangguh menghadapi kehidupan. Dalam visual seorang ibu, terdapat raut wajah lelah dan sedih karena faktor usia. Karya ini bercerita tentang lamanya seorang ibu yang menginginkan kembali kehidupan seperti era dahulu, dimana semua anak-anaknya berkumpul dalam sebuah ruangan . Di sisi lain muncul visual jam, tali dan wajah seorang anak di belakang visual ibu yang terbingkai oleh jam, visual seorang anak menginginkan seperti apa yang diinginkan seorang ibu yaitu untuk berkumpul, tetapi di sisi lain si anak tersebut terikat oleh proses kehidupan yang sangat sulit untuk dihindari. Proses tersebut merupakan pencarian jati diri dan mencari rezeki untuk proses berkehidupan yang layak untuk menggapai kemanisan dalam hidup.

Konsep penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini memiliki kemiripan konsep dengan karya "*Ngrasa Sedih*" oleh Mega Wahyu M P yang terletak pada penggunaan garis guna mencapai karakter objek dalam karya tersebut. Dalam karya di atas penulis menggunakan visual warna coklat sebagai pendukung dan pengisi

dalam kekosongan ruang. Karya tersebut menggunakan teknik *hardboard cut* dan *silk screen*. Berbeda dengan karya Tugas Akhir yang berdasar pada *interpretasi syair tembang macapat dhandhanggula* sebagai penunjang orisinalitas karya seni grafis. Orisinalitas karya dalam karya Tugas Akhir didukung penggunaan garis-garis lurus dan silang guna menghadirkan visual karya citra realis dengan pewarnaan hitam putih. Karya seni grafis Tugas Akhir ini lebih cenderung mengolah garis guna menghasilkan bentuk yang sesuai pribadi penulis. Pengolahan garis guna membentuk sebuah volume yang dihasilkan dari tebal tipis goresan pisau cukil. Sehingga goresan tersebut membentuk sebuah bidang baru guna mencapai bentuk serta pencahayaan dalam warna hitam putih.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Konsep penciptaan karya merupakan penjelasan dan keterangan yang mendasari tema pada setiap penjelasan karya. Penciptaan karya dalam Tugas Akhir ini berjudul “Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* dalam Seni Grafis”. Konsep penciptaan karya terbagi dalam konsep non visual dan konsep visual. Konsep-konsep tersebut berawal dari melihat dan mendengar syair dari *Serat Wulangreh* dalam *pupuh Dhandhanggula* sebagai dasar penciptaan karya seni grafis. Dalam proses penciptaan karya, penulis membuat sebuah tafsiran dari setiap bait syair yang terkandung dalam serat Wulangreh tersebut. Tafsiran tersebut muncul dari proses pengalaman hidup penulis dengan lingkungan sekitar. Dalam menafsirkan penulis mengacu pada buku *Imaji Musik Teks*, produksi makna menjadi dasar ide penciptaan karya Tugas Akhir seni grafis, sesuai dengan konsep kematian pengarang oleh Roland Barthes. Memproduksi makna baru setelah melihat, membaca dan mendengar syair-syair dalam *pupuh dhandhanggula*, selanjutnya diekspresikan melalui karya seni grafis teknik cetak tinggi dalam bentuk visual citra realis.

A. Konsep non Visual

Tembang macapat merupakan salah satu karya seni Jawa yang memadukan antara puisi karangan para pujangga dengan cara ditembangkan, berisi akan petuah, nasehat serta sebagai alat untuk menyampaikan pandangan-pandangan hidup orang

Jawa melalui lirik-lirik tersebut. Dalam menginterpretasi karya sastra *serat Wulangreh* tersebut, penulis menggunakan dasar acuan kematian pengarang dari Roland Barthes, leluasa memproduksi makna: pengarang sudah mati, pembacalah pengarang berikutnya.⁸

Dalam buku *Imaji/Musik/Teks*, berjudul “Kematian Pengarang” Roland Barthes menuliskan bahwa teks bukan serentetan kata-kata yang memaparkan satu makna “teologis” tunggal (pesan yang berasal dari pengarang-Tuhan), melainkan ruang multi-dimensi bagaimana beragam tulisan, yang tak satu pun orisinal, diaduk jadi satu dan ditubrukkan satu sama lain.⁹ Pembaca adalah muara dari semua nukilan atau sari pembentuk tulisan, tanpa ada satupun darinya hilang. Jadi keberutuhan teks bukan lagi ada di pihak sumber asalnya tetapi ada di muara tujuannya. Sehingga agar tulisan memiliki masa depan, mitos mesti diberangus, kelahiran pembaca mesti dibayar dengan kematian pengarang.¹⁰

Dalam menginterpretasi syair-syair yang terkandung dalam serat *Wulangreh*, penulis memperoleh imajinasi baru yang terkandung dalam *pupuh dhandhanggula*. Imajinasi tersebut muncul setelah penulis mengolah teks yang terkandung dalam syair-syair tersebut. Dalam Pengolahan teks, penulis mengacu pada cara pembacaan teks yang termuat dalam *pupuh dhandhanggula*. Dalam teks tersebut penulis melihat pesan oleh pakubuwana IV melalui *pupuh dhandhanggula*. Pesan tersebut dimulai

⁸ Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Agustinus Hartono. Yogyakarta: Jalasutra. Hlm.145-152

⁹ Ibid. Hal.149

¹⁰ Ibid. Hal.152

pada *larik* awal sebagai media penyampaian permasalahan dalam teks tersebut sebagai pengingat dan contoh bagi pembaca. Pengingat tersebut berupa teks yang menunjukkan sifat dan tingkah buruk manusia dalam berproses. Serta dalam *larik* akhir identik pada proses pencarian jalan keluar dari permasalahan-permasalahan yang ditimbulkan pada *larik* awal. Pencarian jalan keluar tersebut dilihat dari permasalahan yang ditimbulkan oleh sifat dan tingkah laku manusia pada *larik* awal. Sehingga muncul interpretasi dari teks yang terkandung dalam *serat Wulangreh pupuh dhandhanggula*.

B. Konsep Visual

Karya seni grafis Tugas Akhir cenderung muncul dari hasil pembacaan teks pada *serat Wulangreh* tersebut melalui interpretasi penulis. *Serat Wulangreh* memiliki konsep ajaran bagi setiap individu pembaca berdasarkan konektivitas dengan lingkungan sekitar. Konsep visual dalam karya seni grafis memiliki bentuk identik pada figure manusia, visual dalam penciptaan karya seni grafis memiliki bentuk dengan kecenderungan citra realis dengan pembentukan visual di dalam *serat Wulangreh*. Penciptaan karya tugas akhir ini, diciptakan sesuai interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* pada *serat Wulangreh*. Teknik dalam seni grafis Tugas Akhir menggunakan teknik cetak tinggi guna menghasilkan bentuk-bentuk. Teknik cetak tinggi diperoleh dari cukilan pisau khusus cukil kayu (*woodcut knife*) dengan media *hardboard*. Pisau pada proses visualisasi menggunakan jenis mata pisau U dan V. Pisau V dipilih guna menghasilkan garis – garis lurus dan silang

sebagai pembentukan volume pada karya seni grafis Tugas Akhir. Mata pisau U dipilih sebagai proses cukil pada bentuk yang memerlukan jangkauan luas, pisau tersebut memiliki efisiensi dalam penggarapan bentuk/bidang luas.

Dalam dunia seni rupa proses pembentukan akan terwujud jika terdapat warna. Pada penggunaan warna dalam seni grafis Tugas Akhir ini, penulis menggunakan warna hitam putih sebagai pembentukan volume pada karya seni grafis . Warna hitam dihasilkan dari penggunaan tinta offset sebagai proses pencetakan pada karya seni grafis. Konsep visual seni grafis merupakan unsur-unsur yang terkandung dalam karya seni. Keberhasilan atau keindahan karya grafis bukan karena pegrafisnya, tetapi karena seorang pegrafis berhasil menyusun unsur-unsur rupa itu menjadi suatu ungkapan perasaan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari karya yang diciptakan menggunakan unsur-unsur visual berupa garis, bentuk dan warna. Sehingga muncul ungkapan rasa yang tersampaikan melalui bentuk visual pada karya seni grafis Tugas Akhir ini.

Menurut Oho Garha dalam *Penuntun Pendidikan Seni Rupa*, mengatakan bahwa bila seni dianggap sebagai usaha seniman untuk memberi bentuk kepada penghayatan, maka seni rupa merupakan usaha seniman untuk memberi bentuk kepada penghayatnya, dengan menggunakan titik, garis, bidang, tekstur, komposisi, ritme, keseimbangan dan kesan keseluruhan.¹¹ Karya-karya tugas akhir ini secara visual lebih mengolah bentuk yang telah dipilih oleh pencipta karya seni grafis melalui interpretasi *pada serat Wulangreh*. Karya seni tidak lepas dari unsur-unsur

¹¹ Oho Garha. 1975. *Penuntun Pendidikan Seni Rupa*. Bandung : Pelita Masa. Hal 14.

visual, ada beberapa unsur visual yang harus diperhatikan dalam karya seni grafis diantaranya sebagai berikut:

1. Unsur-unsur Visual

a. Garis

Garis merupakan elemen penting didalam seni rupa. Garis sangat penting untuk diterapkan dalam seni rupa, garis mampu mengekspresikan karakter pencipta karya seni tersebut. Garis diartikan sebagai titik-titik yang berhimpit berkelanjutan, kemungkinan lain merupakan pertemuan atau persilangan dari dua buah bidang atau warna dapat pula sesuatu yang berdimensi memanjang atau, sesuatu yang membatasi ruang atau bidang.¹² Dalam pembentukan garis dibutuhkan sebuah gerakan tangan bersifat ekspresif, garis ekspresif lebih bermaksud memperoleh gerak tangan yang diperoleh dari pribadi diri sendiri. Dalam proses penciptaan karya grafis, fungsi garis digunakan sebagai dasar proses pembentukan visual karya. Garis dalam penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini merupakan unsur seni rupa yang penting dalam proses konsep visual sebagai pembentuk dasar dalam subjek visual karya. Pada karya tugas akhir ini penulis menggunakan garis secara nyata, terdapat beberapa objek yang digunakan unsur garis nyata. Garis nyata digunakan untuk mempertegas bentuk sehingga tercipta bentuk yang sesuai diharapkan penulis. Garis digunakan sebagai unsur visual *volume* pada karya seni grafis teknik cetak tinggi /*hardboardcut*.

¹² Edy Tri Sulisty. 2005. Tinjauan Seni Lukis Indonesia. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang. Hal 4.

b. Bentuk

Bentuk merupakan unsur visual dalam sebuah karya seni rupa, pengolahan bentuk yang ada cenderung mengarah pada bentuk-bentuk citra realis. Pada penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini, bentuk-bentuk dipilih untuk mendukung visualisasi dari interpretasi syair *macapat dhandhanggula* adalah visual tubuh manusia dengan pendukung bentuk-bentuk berdasarkan interpretasi dalam serat wulangreh. Menurut Dharsono Sony Kartika; bentuk adalah totalitas dari pada karya seni, bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur pendukung lainnya.¹³ Dalam proses pembentukan visual, bentuk dihasilkan dari interpretasi makna yang terkandung pada syair *macapat dhandhanggula* dalam serat wulangreh. Mulanya penulis melakukan sebuah perenungan dengan cara interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* tersebut melalui penafsiran, sehingga dibentuk hasil tafsiran tersebut kedalam sketsa hitam putih.

c. Warna

Pemilihan warna dalam seni grafis ini berdasarkan momen estetis yang muncul secara naluriah, bahwa yang disebut pada *qualisign* memiliki makna. bahwa tempramen/karakter pada warna yang dijumpai akan memilih dengan sendirinya sesuai pengalaman pribadi seseorang. Pengalaman tersebut Penggunaan warna dalam karya seni grafis Tugas Akhir ini bertujuan menciptakan kesan, nuansa, warna sebagai simbol dari gagasan tertentu, ataupun warna hanya sebagai warna. Misalnya

¹³ Dharsono Sony Kartika. 2007. Kritik Seni. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains. Hal 30.

warna hitam untuk menggambarkan misterius,tersembunyi dan tidak diketahui dalam visual karya Tugas Akhir ini. Warna merupakan alat simbolisasi yang penting dan kuat, dimana warna sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan sebuah nilai dan cerita.¹⁴ Warna memiliki arti dan identitas tersendiri didalam kebudayaan di Indonesia, sebagai bentuk visual memuat makna dan arti bagi pemakai warna tersebut.

2. Prinsip-Prinsip Visual

Dalam proses penciptaan karya seni grafis diperlukan beberapa prinsip-prinsip visual, prinsip visual merupakan tahapan guna menciptakan karya yang sesuai harapan, maka pencipta karya menggunakan beberapa prinsip visual yang dibutuhkan untuk mencapai artistik pada karya seni grafis. Adapun prinsip-prinsip karya sebagai berikut :

a. Kesatuan

Proses visualisasi karya seni grafis menggunakan prinsip-prinsip seni rupa, prinsip kesatuan merupakan salah satu prinsip yang memuat tentang penataan kesatuan dari seluruh unsur-unsur seni rupa kedalam sebuah karya seni grafis. Kesatuan (*unity*) adalah perpaduan atau keselarasan antara unsur-unsur visual menjadi satu kesatuan ungkapan dan kesatuan makna. Kesatuan ungkapan dan

¹⁴ https://www.researchgate.net/Hasyim_Muhammad/Publication/Bahasa_Warna_Konsep_Warna_dalam_Budaya_Jawa.pdf,diunduh pada 01 Oktober 2019 oleh Mega Wahyu Maulana Putra.

kesatuan makna inilah yang merupakan kesan keseluruhan dari karya seni.¹⁵ Pada karya seni grafis tugas akhir ini kesatuan (*unity*) menggunakan warna hitam & putih, serta penggarapan bentuk sesuai interpretasi makna yang terkandung didalam serat wulangreh tersebut. Untuk mencapai kesatuan, proses visualisasi memperhatikan kesatuan antara obyek utama dengan background, agar terwujud kesatuan maka pengolahan warna dan penggarapan obyek utama perlu diperhatikan agar terwujud kesatuan antara dua objek tersebut. Sehingga memunculkan sebuah harmoni dalam karya tersebut. Pada karya tugas akhir ini penulis memperhatikan kesatuan dalam karya. Kesatuan dibentuk dengan pemilihan utama warna hitam pada karya seni grafis Tugas Akhir. Menyatukan warna dan bentuk yang digunakan mempunyai kesamaan karakter pada serat Wulangreh. Kesatuan warna dan bentuk membuat karya menjadi lebih menyatu dan enak untuk diamati. Ketika dalam proses pembentukan warna pada obyek utama dan *background* memiliki unsur warna sama, tetapi menonjolkan warna pada *background* dan obyek berbeda, sehingga tetap terlihat menyatu.

b. Harmoni

Harmoni merupakan upaya menyelaraskan antara objek satu dengan objek lainnya. Dengan tujuan untuk memadukan unsur garis, bentuk dan warna yang saling mendukung, agar terwujud satu kesatuan yang harmoni saling mengisi. Sebuah

¹⁵ Dharshono Sony Kartika. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains. Hal 10.

kesatuan terlihat jika seluruh objek saling berkaitan/terikat antara satu dengan lainnya. Sehingga muncul sebuah harmoni dalam karya seni grafis tersebut.

c. Keseimbangan

Keseimbangan berasal dari kata *balance* (Inggris) merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Karya seni harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan, tidak *nggelimpang*.¹⁶ Secara visual sebuah karya ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan dalam proses keseimbangan bentuk. Pencapaian keseimbangan dalam penciptaan karya grafis ini dilakukan melalui penataan objek yang menjadi pokok utama dengan mempertimbangkan kekuatan unsur warna dan garis yang terdapat dalam karya seni grafis. Peletakan objek pada bagian kiri atau kanan membuat karya terlihat tidak seimbang. Guna membentuk keseimbangan pada karya seni grafis Tugas Akhir, maka dibutuhkan pemilihan bentuk objek pendukung pada ruang kosong tersebut. Selain itu pembagian warna juga mempengaruhi keseimbangan karya, maka dari meletakkan warna yang dapat menyeimbangkan suatu karya, semisal di bagian sebelah kanan terlalu kuat warna putih, maka sebelah kiri juga perlu diletakkan warna putih walau pun tidak sekuat yang di sebelah kanan.

¹⁶ Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. Hlm 237.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni, terdapat sebuah metode atau langkah-langkah yang harus diperhatikan, agar menghasilkan karya seni yang maksimal, orisinal sesuai harapan pencipta karya seni grafis. Oleh karena itu pada proses penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan langkah-langkah yang terdapat pada teori L.H Chapman dalam Humar Sahman yaitu: pertama, upaya menemukan gagasan, kedua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, dalam hal ini berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan, dan teknik, ketiga, tahap visualisasi kedalam media.¹⁷ Pemilihan terori tersebut sebagai metode penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini, dianggap mewakili hasil pemikiran dalam menciptakan karya serta menyampaikan proses perwujudan guna menghasilkan karya seni grafis Tugas Akhir yang sesuai pada penulis. Adapun langkah-langkah atau metode penciptaan karya seni grafis yang mendukung dalam penciptaan sebagai berikut :

¹⁷ Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Karya Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik dan Estetik*. Semarang: IKIP Semarang Press. Hlm. 119-128.

B. Proses Perwujudan Karya

1. Upaya Menemukan Gagasan

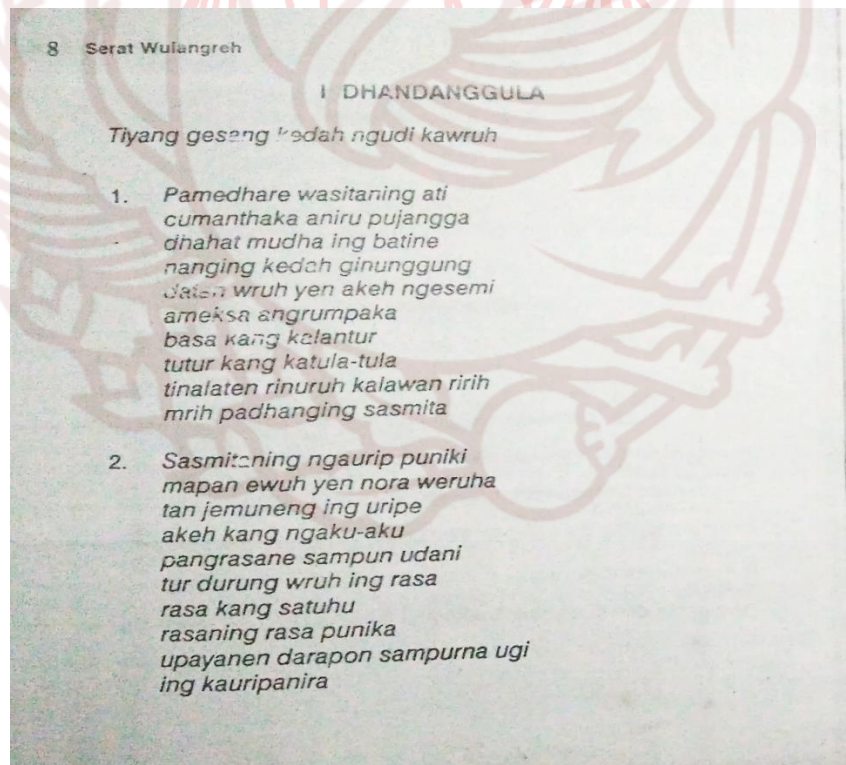
Tahapan pertama merupakan proses menemukan gagasan dan persoalan yang menjadi kegelisahan penulis yang mendasari munculnya ide atau sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni grafis. Inspirasi biasa muncul dari pengalaman hidup penulis maupun dampak dari lingkungan sekitar. Dalam penciptaan karya tugas akhir minat utama seni grafis penulis terinspirasi dari kegiatan dirinya sebagai *yaga* di beberapa paguyuban di kota Sragen. Ide tersebut muncul ketika pencipta karya merenungi kehidupan dirinya dalam menjalani kehidupan sebagai *yaga* selama 9 tahun. Dalam perenungan muncul ide dan gagasan yang hadir dalam diri penulis, Ide-ide tersebut muncul dari kebosanan dalam penggarapan lagu *dolan/sragenan*. Serta melihat pemuda di era sekarang mulai gagap dalam menikmati musik gamelan/karawitan khususnya di kota sragen. Sehingga muncul Ide dan gagasan untuk menciptakan karya seni grafis interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* dalam *serat wulangreh*. Dalam perjalananya *serat wulangreh* berisi tentang *piwulang* dalam mengajarkan proses pada ruang keilmuan. Dalam *serat wulangreh* memiliki banyak interpretasi makna maka perlu tahapan dalam mencari data yang terkait dengan tema.

Dalam tahapan observasi pencipta mencari data-data valid berupa pencarian data *serat wulangreh*. Observasi dilakukan di museum Radya Pustaka beralamat Jalan. Slamet Riyadi No.275, Sriwedari,Kec. Laweyan,

Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141. Dalam tahapan observasi pencipta menemukan beberapa data yang digunakan sebagai acuan pembuatan karya seni grafis. Data tersebut berupa duplikat serat wulangreh yang terdapat di museum Radya Pustaka. Adapun hasil observasi data yang ditemukan oleh pencipta karya sebagai berikut :

a. Observasi langsung

Dalam observasi langsung penulis menemukan *serat Wulangreh* sebagai dasar penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir, adapun bentuk dan isi dari serat wulangreh sebagai berikut :



Gambar 5. Syair Macapat Dhadhanggula dalam Serat Wulangreh
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra.Lokasi : Museum Radya Pustaka
Surakarta 24 Juni 2019, 14:00 WIB)

Tahapan berikutnya adalah proses interpretasi teks yang terkandung dalam *serat Wulangreh* tersebut. Dalam teknik interpretasi, penulis menggunakan teknik membaca teks berdasarkan bagian awal baris sebagai media perumusan masalah, bagian baris akhir merupakan teknik mencari jalan keluar dari permasalahan. Interpretasi didasari oleh pengalaman pribadi penulis, dalam *serat wulangreh* diatas memiliki tema *Tiyang gesang kedah ngudi kawruh* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti Manusia Hidup harus menuntut ilmu. Berdasarkan *serat wulangreh* diatas, dapat disimpulkan *serat* tersebut memiliki fungsi sebagai alat ajar guna mencerahkan kehidupan dalam berproses di masyarakat.

2. Menyempurnakan, Mengembangkan, Memantapkan Gagasan Awal

Tahap kedua ini menindaklanjuti upaya menemukan gagasan sebelumnya, yakni dari observasi secara langsung maupun lewat media, dan studi pustaka. Beberapa upaya untuk menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal :

a. Perenungan Inspirasi

Dalam tahap perenungan berkaitan erat dengan rohani, dimana seorang pegrafis harus merenungkan tentang apa yang menginspirasi untuk diciptakan dalam karya seni grafis. Hal ini dilakukan guna memahami secara mendalam mengenai permasalahan yang muncul sehingga pada akhirnya menjadi tema penciptaan karya.

Sebuah inspirasi tidak datang secara langsung dari pemikiran kita sendiri melainkan dari pikiran, hati, dan rasa. Ketika interpretasi & inspirasi sudah ada, maka langkah selanjutnya adalah merenungkan guna mewujudkan visual yang tertangkap oleh memori otak kedalam bentuk sketsa. Proses perenungan dan inspirasi, berdasarkan pengalaman pribadi dan data observasi pada pembahasan terkait tentang Interpretasi *syair macapat dhandhanggula* ke dalam bentuk visual.



Gambar 6. Sketsa karya
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

b. Elaborasi

Elaborasi adalah satu upaya untuk memantapkan sebuah gagasan dan mengembangkan ide dan memvisualisasikan. Tahap ini di didasari dengan sebuah rancangan visual yang berkaitan dengan komposisi bentuk, warna,

garis dan berkaitan dengan visual, antara lain adalah diawali dengan hasil interpretasi syair melalui beberapa studi visual yang diambil dari hasil observasi, lalu dilihat dengan imajinasi, sampai menemukan ide atau gagasan karya yang akan dibuat. Tahapan selanjutnya berupa pembentukan sketsa pada kertas sebagai simulasi awal sebelum memulai pada media *Hardboard*, sehingga dapat menyatu dan berkaitan dengan apa yang sudah melatar belakangi penciptaan karya seni grafis tersebut sehingga menyatu dengan konsep.

3. Visualisasi ke dalam Medium

Pemilihan alat, bahan, dan teknik dalam menciptakan karya seni rupa khususnya karya seni grafis harus diperhatikan, guna hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pencipta karya.

Dalam proses penciptaan karya seni grafis memiliki alasan serta penjelasan secara khusus pemilihan alat, bahan, dan teknik. Ada beberapa alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya diantaranya sebagai berikut :

a. Alat

1.) Pisau Cukil



Gambar 7. Pisau Cukil

(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 12 Oktober 2019, 09:30 WIB)

Pisau merupakan alat yang digunakan sebagai proses utama dalam penciptaan seni grafis oleh penulis. Pisau tersebut berupa jenis mata V dan U, pemilihan mata pisau V digunakan sebagai proses cukil dan pengolahan garis-garis lurus guna tercapainya sebuah bentuk hasil interpretasi penulis, serta penggarapan detail pada karya-karya seni grafis Tugas Akhir ini. Mata pisau U dipilih guna mempermudah penulis dalam proses cukil bidang *hardboard* yang tidak mampu dicakup oleh mata pisau V. Proses cukil bidang luas membutuhkan waktu lebih jika menggunakan mata pisau V, sehingga pemilihan mata pisau U bertujuan untuk efisiensi waktu dan penggarapan bidang dalam proses penciptaan karya.

2) Rol Karet



Gambar 8. Rol karet

(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Rol karet digunakan sebagai alat transfer dan meratakan tinta yang sudah diaduk di atas kaca ke *hardboard*. Rol karet yang digunakan memiliki ukuran 10 cm dan 14,5 cm. Rol karet tersebut digunakan dalam transfer tinta *offset* mengingat alat tersebut sangat efisien dalam pemerataan tinta pada *hardboard*. Proses pemerataan tinta dapat dilihat dari rol karet yang sudah terlapisi oleh tinta offset dengan merata.

3) Papan Kaca



Gambar 9. Papan kaca
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Papan digunakan sebagai alas untuk proses pencampuran atau pengadukan tinta dengan campuran *linseed oil* sebagai pengencer. Papan kaca dengan diameter 21 cm x 27 cm ketebalan 3 mm dipilih sebagai wadah pencampuran tinta (*palet*) sebelum ditransfer pada *hardboard* untuk kemudian dicetak. Banyak jenis pilihan papan yang mudah dijumpai di sekitar kita, pastikan dalam pemilihan papan mempunyai alas yang rata guna tercapainya pemerataan tinta pada rol.

4) Mesin Press



Gambar 10. Mesin Press
(Foto oleh : Irfan Dwi Prastyo, 27 Juni 2019, 09:30 WIB)

Mesin Press digunakan sebagai alat pencetakan, penekan kertas dengan master *hardboard*. Mesin press merupakan alat pokok dalam pencetakan karya seni grafis. Mesin press mampu mempersingkat waktu dalam pencetakan karya seni grafis. Dalam teknik pencetakan lain, benda yang memiliki sifat keras dengan permukaan halus dapat digunakan sebagai pengganti mesin press. Banyak benda yang berfungsi sebagai alat cetak dengan teknik gosok, berupa botol, sendok dsb. Selain teknik cetak

menggunakan mesin press dan gosok, terdapat teknik injak menggunakan kaki. Teknik injak merupakan teknik yang digunakan dalam pencetakan karya seni grafis, teknik tersebut memiliki tekanan cukup efisien dalam proses cetak. Semakin berat tubuh maka semakin cepat dalam proses pencetakan.

5) Kain Lap



Gambar 11. Kain Lap
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Kain/*lap* yang digunakan adalah kain perca kaos atau kain sisa lain yang tidak digunakan. Kain digunakan untuk membersihkan alat dari bercak tinta. Kain digunakan sebagai media pembersih keseluruhan alat-alat seni grafis.

6) Pensil



Gambar 12. Pensil
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Pensil digunakan untuk pembuatan sketsa pada *hardboard* yang sudah terlapisi tinta gelap. Proses pembentukan sketsa menggunakan pensil, karena dalam proses pembentukan sketsa warna pada pensil yang digores pada media *hardboard* menghadirkan efek warna perak. Sehingga dalam proses sketsa efek pada warna pensil tersebut digunakan sebagai pencahayaan dalam mempermudah proses pembentukan.

b. Bahan

1) Hardboard



Gambar 13. *Hardboard*

(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Pemilihan hardboard dipilih karena memiliki sifat bahan yang keras. *Hardboard* dipilih karena proses penggoresan menggunakan pisau mampu menghasilkan garis ekspresif. Garis ekspresif bisa dicapai menggunakan media harboard, jika diperhatikan *hardboard* memiliki tingkat kekerasan dibandingkan menggunakan lino yang memiliki sifat *soft*. *Hardboard* merupakan media papan yang terbuat dari sisa-sisa serbuk kayu, memiliki berbagai macam ketebalan. Pemilihan harboard dalam tugas akhir menggunakan ukuran 0.5 cm.

2) Kertas



Gambar 14. Kertas *Concord*
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Kertas merupakan media utama dalam menyampaikan hasil setiap karya. Kertas yang dipilih menggunakan jenis kertas *concord*. karena kertas ini memiliki ciri lembut, tebal dan tahan dalam proses penggosokan. Kertas memiliki ketebalan yang cukup guna mempercepat proses pengeringan tinta. Semakin tebal kertas, maka proses penyerapan tinta terserap secara baik. Penggunaan kertas secara bijak dan baik mampu memperpanjang umur kertas dan karya tersebut.

3) Tinta Cina



Gambar 15. Tinta Cina

(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Tinta cina digunakan sebagai alat untuk mendasari pembuatan bentuk di media *hardboard*. Tinta cina dipilih karena cukup menutup pori-pori pada permukaan *harboard*. Pemilihan warna gelap guna tercapainya proses pembentukan dalam penciptaan. Proses pewarnaan dengan tinta cina guna mencari bentuk dan volume yang sesuai dari bentuk visual pada awal penciptaan.

4) Tinta Cetak



Gambar 17. Tinta Cetak Offset
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Tinta cetak atau tinta offset dalam kesehariannya dapat ditemukan di beberapa percetakan offset. Tinta tersebut memiliki kualitas baik dalam akhir pencetakan, kualitas tersebut dapat dilihat dari warna yang muncul pada karya Tugas Akhir yang dihasilkan oleh tinta *offset*. Tinta cetak pada karya Tugas Akhir ini berbasis minyak dan memiliki ketahanan serta kepekatan warna yang baik. Dalam pencetakan, penulis menggunakan warna tinta hitam sebagai proses pembentukan volume guna menghasilkan bentuk.

5) *Linseed Oil*



Gambar 18. *Linseed Oil*
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Linseed oil digunakan sebagai alat pengencer tinta offset sebelum proses rol dimulai. Pengolahan tinta menggunakan *linseed oil* bertujuan untuk memberikan komposisi pemerataan tinta pada rol ke papan *hardboard*. *Linseed oil* dipilih karena mampu mempertahankan keenceran tinta cukup lama serta memiliki daya tahan yang cukup baik untuk mempertahankan kepekatan tinta cetak pada kertas.

6) Minyak Goreng



Gambar 18. Minyak goreng
(Foto oleh : Mega Wahyu Maulana Putra, 27 Juni 2019, 10:37 WIB)

Minyak goreng digunakan sebagai alat pembersih pada peralatan seni grafis cetak tinggi. Minyak goreng dipilih karena sesuai pada basis tinta offset yang digunakan pada Tugas Akhir ini. Khususnya tinta offset yang berbasis minyak mampu dibersihkan menggunakan minyak goreng sebagai alat pembersih.

C. Proses Perwujudan Karya Seni Grafis

Tahap pada proses perwujudan & pembentukan karya, dimaksud agar konsep perwujudan karya yang telah tersusun dapat dituangkan dengan lebih efisien dalam menciptakan alat dan bahan, sampai karya seni grafis siap

diapresiasi publik. Dalam menciptakan karya seni grafis, tahapan proses yang dilakukan sebagai berikut:

1) Pembuatan Master Cetak

a) Pelapisan *Hardboard* dengan warna gelap



Gambar 19. Proses pelapisan *hardboard*
(Foto : Sinar Adi Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Langkah awal yang dilakukan dalam visualisasi karya ke dalam media adalah dengan melapisi *hardboard* dengan tinta warna gelap.. Proses pewarnaan dasar hitam dimaksudkan untuk mencari gelap terang pada proses pembentukan karya. Proses pencarian gelap terang tersebut muncul disaat proses penggoresan/pencukilan guna memperoleh bentuk. Dalam perjalanan

proses pembentukan, pencipta karya sering menggunakan teknik tersebut guna mempermudah dirinya dalam mencapai bentuk dan pencahayaan.

b) Pembentukan Sket



Gambar 20. Proses pembentukan sket pada *hardboard*
(Foto : Sinar Adi Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Sket hasil dari perenungan dan interpretasi merupakan proses pembentukan menggunakan pensil pada media papan *hardboard*. Pembentukan sketsa pada *hardboard* dipilih menggunakan pensil hitam 8b. Penggunaan pensil hitam 8b memiliki efek warna perak jika terpapar cahaya, sehingga lebih mudah dalam menentukan pencahayaan pada *hardboard* tersebut.

c) Pencukilan

Proses pencukilan dimulai pada media papan yang dirasa tidak diperlukan. Proses pencukilan dimulai dari tahap awal yaitu mencari pencahayaan yang sesuai pada sketsa awal.



Gambar 21. Pencukilan
(Foto : Sinar Adi Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Dalam proses pengerjaan, mata pisau V paling identik dalam penerapan cukilan pada karya seni grafis Tugas Akhir ini. Mata pisau V digunakan sebagai mata pisau utama yang digunakan guna mencapai detail pada penggarapan karya seni grafis ini. Sedangkan mata pisau U digunakan sebagai alat cukil pada bidang yang lebih luas, guna menghasilkan sebuah bentuk.

d) Proofing

Proses *proofing* merupakan cara untuk melihat cetakan pertama, cetakan pertama tersebut digunakan untuk melihat hasil kekurangan dalam karya tersebut. Jika dalam cetakan pertama terlihat ada kekurangan maka proses selanjutnya adalah melakukan revisi bentuk yang sesuai.

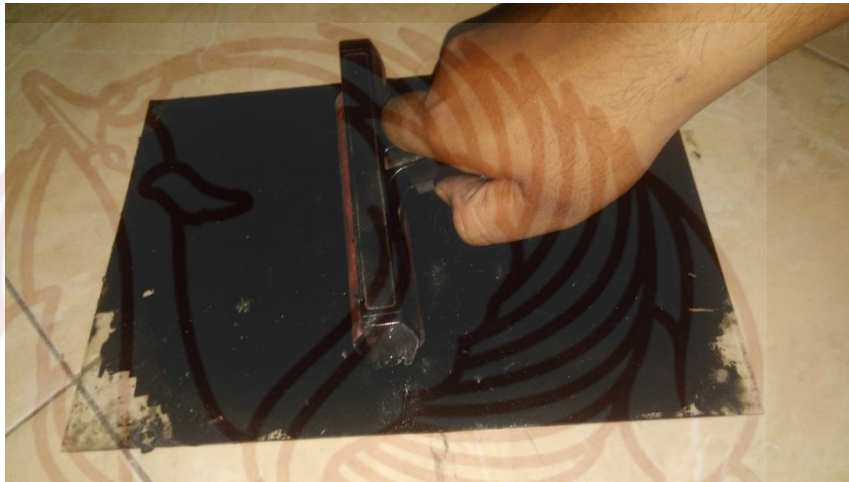


Gambar 22. Proses *Proofing*
(Foto Mega Wahyu Maulana Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Proses revisi bentuk, jika proses pembenaran bentuk selesai maka proses selanjutnya membersihkan area cetak dari debu dan bekas cukil menggunakan kuas ukuran 10 cm. Tahapan selanjutnya adalah proses pencetakan ulang sampai menemukan hasil terbaik.

2) Proses pencetakan

Proses pencetakan karya dimulai setelah tahap setelah *proofing* selesai. Tahap pencetakan dimulai, menggunakan tinta yang diencerkan menggunakan *linseed oil* diatas papan kaca.



Gambar 23. Proses pengolahan tinta diatas papan kaca
(Foto : Mega Wahyu M P, 25 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Proses selanjutnya merupakan proses penintaan menggunakan komposisi yang sesuai, selanjutnya merupakan proses transfer tinta ke hardboard. Proses ini merupakan proses pemerataan tinta menggunakan rol karet, guna memunculkan warna merata maka proses rol membutuhkan cara yang tepat. Cara tersebut dengan menggunakan komposisi tinta tebal, guna *effisiensi* waktu.



Gambar 24. Proses penintaan pada *hardboard*
(Foto : Mega Wahyu M P, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Tahap selanjutnya adalah proses pencetakan menggunakan mesin *press*. Proses cetak menggunakan mesin *press* tersebut sangat membantu dalam efisiensi waktu dan menghasilkan warna yang merata. Dalam teknik penciptaan ini, penulis menggunakan mesin *press* guna menghasilkan warna yang merata pada karya seni grafis Tugas Akhir ini. Mesin *press* dipilih karena dalam segi fisik memiliki bidang luas, sehingga mempercepat proses pencetakan karya seni grafis khususnya cetak tinggi.



Gambar 25. Proses cetak menggunakan mesin *press*
(Foto : Desta Aji Saputra, 24 Agustus 2019, 12.00 WIB)



Gambar 26. Proses cetak menggunakan botol
(Foto : Sinar Adi Putra, 12 Agustus 2019, 13.00 WIB)

Teknik cetak menggunakan botol sebagai alternatif pendukung mesin *press*. Proses tersebut menggunakan waktu cukup lama guna menghasilkan warna yang merata. Proses cetak dapat menggunakan botol atau benda yang memiliki bidang bersifat merata/halus . Botol dipilih karena dalam segi fisik memiliki bidang luas, sehingga mempercepat proses pencetakan karya seni grafis cetak tinggi.

Setelah proses pencetakan selesai, selanjutnya adalah proses pengeringan karya seni grafis. Dalam proses pengeringan karya menggunakan waktu kurang lebih 2 hari setelah dicetak, menggunakan alat bantu berupa kipas angin.



Gambar 27. Proses pengeringan karya seni grafis cetak tinggi
(Foto : Sinar Adi Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

3) *Finishing*

Proses *Finishing* merupakan proses akhir dari pencetakan, dalam finishing seni grafis membutuhkan cara tersendiri dalam akhir pencetakan. Seni grafis merupakan teknik penggarapn dengan cara dicetak lebih dari satu karya dengan batasan tertentu. Jika proses edisi selesai, selanjutnya proses pembuatan *tittle* karya. Jika proses pembuatan *tittle* selesai selanjutnya tahapan dokumentasi dan penyimpanan karya edisi pada amplop.



Gambar 28. *Title* karya
(Foto : Mega Wahyu Maulana Putra, 23 Agustus 2019, 11.00 WIB)

Amplop dibuat dari kertas yang memiliki ketebalan yang cukup, adapun jenis kertas yang digunakan sebagai amplop yaitu kertas *duplek*. Kertas *duplek* dipilih karena memiliki ketebalan yang cukup guna

penyimpanan karya seni grafis. Arsip kekaryaan disimpan dalam bentuk dokumentasi melalui fotografi.



BAB IV

KARYA

A. Pengantar Karya

Penciptaan karya Tugas Akhir seni grafis dengan judul “ Interpretasi Syair Tembang Macapat Dhandhanggula Dalam Seni Grafis” dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir seni grafis. Berawal pada kegiatan penulis dalam berproses sebagai *yaga* di beberapa paguyuban karawitan dan campursari, penulis mulai menemukan titik kejenuhan dalam berproses sebagai *yaga*. Kejenuhan tersebut berupa kebosanan dalam penggarapan tembang dalam gaya *Sragenan*. Sehingga muncul sebuah gagasan dalam menjawab kebosanan dengan mengangkat judul “Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* dalam seni grafis . Penciptaan karya menggunakan teknik cetak tinggi berwarna hitam putih. Dalam bentuk penyajian karya dibingkai dalam format persegi panjang *landscape* dan *portrait*. Penyajian bingkai karya seni grafis berwarna putih, berupaya memfokuskan karya penulis dalam warna hitam putih. Bingkai sangat diperlukan dalam seni grafis agar terwujud sebuah kemasan karya yang bernilai. Dalam karya Tugas Akhir ini diciptakan 10 karya seni grafis, adapun deskripsi karya seni grafis sebagai berikut

B. Deskripsi Karya

Karya Seni Grafis 1



Gambar 29. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “Meneng”,
Hardboardcut pada kertas, 40 cm x 60 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya dengan judul “Meneng” ini terinspirasi dari *serat wulangreh pupuh dhandhanggula* bait pertama. Penulis menginterpretasikan dalam bentuk visual seseorang dengan kepala menunduk membawa buku dibalik tubuhnya dengan

menghadap ke arah tanaman berupa padi. Dalam visualisasi tersebut melalui tahapan interpretasi melalui pengalaman proses penulis dalam kehidupan sehari-hari. Teks tersebut menjelaskan tentang adanya sanjungan yang sebenarnya tidak pantas disampaikan, sehingga menimbulkan rasa sombong pada diri. Sehingga sebagai masyarakat Jawa sebaiknya bersifat *andhap ashor* dalam kehidupan sehari-hari.

Karya seni grafis ini menghadirkan visual seorang anak laki-laki dengan berbekal buku dibelakang tubuhnya. Mengekspresikan sikap seseorang yang bersifat merendahkan diri dalam lingkungan sekitarnya. Ketika seorang memiliki banyak pengalaman dan ilmu, orang tersebut akan semakin merendah dan lebih berhati-hati dalam bertindak. Sifat merendah diri tersebut divisualkan dalam bentuk padi, semakin berisi maka akan semakin menunduk.

Pesan moral, Jadilah diri sendiri sesuai kehendak batin, perbanyak dalam menambah wawasan hidup dalam segala bidang. Sebagai dasar pijakan, proses awal dalam menjalani kehidupan.

Karya Seni Grafis 2



Gambar 30. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “Pamit”,
Hardboardcut pada kertas, 40 cm x 60 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Pamit*” melalui pengalaman pribadi penulis, *pamit* dalam karya Tugas Akhir ini merupakan istilah bagi seseorang untuk pergi

meninggalkan orang yang disayangi guna mencari bekal hidup yaitu pengalaman dan pengetahuan baru.

Dalam karya seni grafis tersebut memunculkan visual seorang anak mencium tangan. Dalam visual seorang anak tersebut merupakan perwakilan bentuk yang muncul dari penulis, serta tangan kanan merupakan bentuk perwakilan visual seorang ibu. Sejak awal pendidikan dasar sampai sekarang, penulis diajarkan untuk selalu mencium tangan orang tua/ibu ketika hendak berpisah. Mengharap sebuah do'a yang mengalir disetiap saat dalam menjalani proses-proses tersebut.

Pesan moral, Selalu ingat dan hargai orang tua dalam keadaan serta situasi apapun. Bagi penulis, orang tua merupakan penyemangat dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Karya Seni Grafis 3



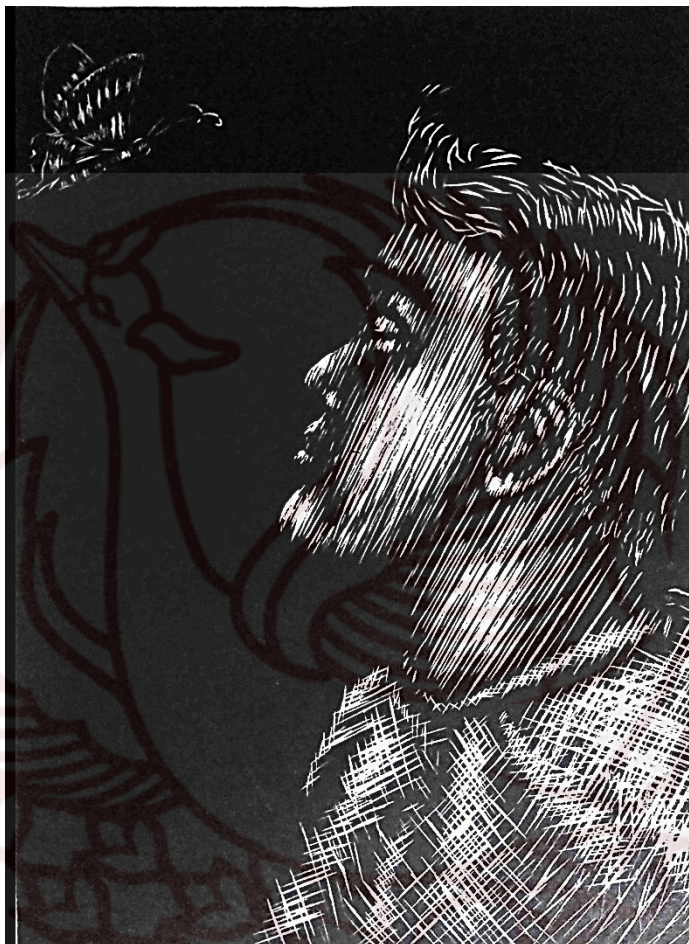
Gambar 31. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Wolak-walik*”,
Hardboardcut pada kertas, 40 cm x 60 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Wolak-walik*” merupakan sebuah karya cetak tinggi yang terinspirasi dari bait tiga dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan sosok seorang laki-laki diam dan duduk termenung dengan *background* anyaman bambu *gedeg*. Visual tersebut muncul dari interpretasi penulis, bahwa nilai dasar manusia terkait dengan masalah rasa. Pada dasarnya rasa tersebut sudah tertuang dalam Quran dan kitab-kitab lain. Maka dalam proses memaknai Quran harus dengan hati-hati.

Seorang duduk merenung, mengolah hasil pemikiran dari segala penjuru menunjukkan sikap hati-hati dalam memutuskan sebuah permasalahan. Duduk dengan menunduk, merupakan kegiatan penulis ketika kegelisahan permasalahan muncul pada dirinya. Merenung merupakan cara penulis mencapai kesempurnaan dalam berfikir. Menyendiri merupakan cara penulis guna menggapai pemaknaan dalam dirinya. Pemaknaan tersebut digunakan penulis guna menata kehidupan yang akan datang.

Pesan moral, Menyikapi diri dengan kesalahan-kesalahan terdahulu guna tercapainya kesempurnaan hidup selanjutnya.

Karya Seni Grafis 4



Gambar 32. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Mandeng*”,
Hardboardcut pada kertas, 40 cm x 60 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Mandeng*” merupakan sebuah karya cetak tinggi yang terinspirasi dari bait empat dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan sosok seorang laki-laki memandang kupu-kupu terbang di depan wajahnya. Memandang disini memiliki artian melihat dan belajar dari seekor kupu-kupu.

Banyak orang yang kurang melihat proses-proses penuh dengan pembelajaran dalam pencapaian hasil akhir. Semacam halnya kupu-kupu yang memiliki cara berproses guna mencapai hasil indah. *Metamorfosis* dari kupu-kupu berawal dari sebuah telur menjadi larva (ulat), selanjutnya larva tersebut membungkus diri menjadi pupa (kepompong) sehingga dalam hasil akhir menjadi sebuah kupu-kupu.

Dalam hal tersebut, proses merupakan hal penting guna tercapainya sebuah kesempurnaan dalam hidup. Melihat dan belajar dari kupu-kupu penulis berupaya agar lebih memahami pentingnya sebuah proses.

Pesan moral, Hargai setiap proses guna tercapainya sebuah kesempurnaan dalam kehidupan.

Karya Seni Grafis 5



Gambar 33. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Simbah*”,
Hardboardcut pada kertas, 40 cm x 60 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Simbah*” merupakan sebuah karya cetak tinggi yang terinspirasi dari bait kelima dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan sosok seorang *simbah*/nenek dengan *background gedeg* tembok dari anyaman bambu. Pada teks memerintahkan proses mencari guru, seorang guru dalam interpretasi penulis di visualisasikan dalam bentuk seorang nenek.

Simbah/nenek merupakan guru bagi penulis, seorang nenek tanpa pamrih dalam memberi dan jauh dari niat mencari keuntungan duniawi. Nenek memiliki pengetahuan dan pengalaman hidup lebih dahulu jika dibandingkan dengan anak dan

cucunya. Dalam kehidupan sehari-hari penulis tinggal bersama neneknya, dalam prosesnya seorang nenek memberikan pemikiran-pemikiran dalam berkehidupan. Pemikiran tersebut dilihat dari cara beliau memberikan pengetahuan sejarah dalam dirinya. Sejarah tersebut berupa pengalaman masa lampau yang tidak dapat diulang kembali. Bertolak dari pengalaman dirinya (nenek) beliau berbagi cerita serta bertukar pengalaman dirinya kepada penulis dalam menjalani proses berkehidupan guna tercapainya kesempurnaan. Salah satunya beliau memberikan petuah positif kepada cucunya (penulis) agar selalu bersikap sopan dalam segala hal.

Pesan moral, bersikap sesuai kepribadian yang sopan serta ramah didalam segala lingkungan/aktivitas.

Karya Seni Grafis 6



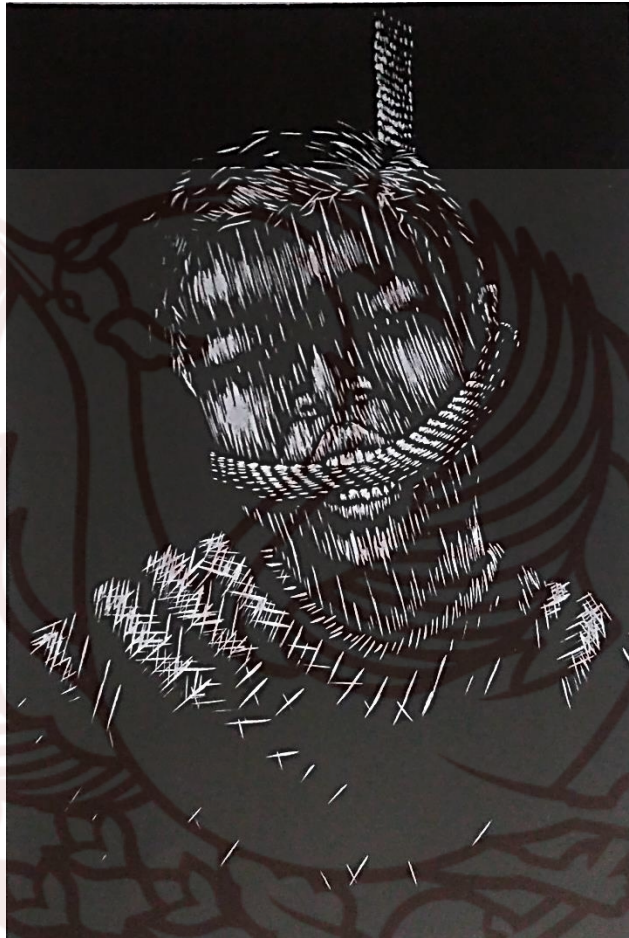
Gambar 34. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “bubrah”,
Hardboardcut pada kertas, 55 cm x 47 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “bubrah” tersebut terinspirasi pada bait ke enam pada *pupuh dhandhanggula*. Visual figur penulis dan beberapa kain yang di ikat pada mata dan telinga. Inspirasi pada *pupuh* tersebut identik pada proses seseorang yang meninggalkan syarat-syarat dasar dalam kehidupan.

Di interpretasikan dalam kehidupan penulis yang memiliki sifat individual, sulit dalam menerima masukan dari orang lain. Sehingga terbentuk prasangka-prasangka negatif penulis pada orang lain. Prasangka tersebut berupa kurangnya kepercayaan pada orang lain dalam kehidupan penulis. Prasangka buruk menimbulkan tumbuhnya sifat individual pada diri penulis. Kain digunakan sebagai penanda penutup informasi yang bersifat negatif dari lingkungan luar. Banyaknya informasi dari luar yang belum memiliki keakuratan, sehingga penulis mencoba menutup diri dari lingkungan luar tersebut.

Pesan moral, berlatih dalam pemikiran-pemikiran positif guna tercapainya harapan hidup yang baik. Berbuat bijak dalam kehidupan sehari-hari, saring segala informasi yang masuk kedalam diri.

Karya Seni Grafis 7



Gambar 35. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Mawas Diri*”,
Hardboardcut pada kertas, 61 cm x 40 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Mawas diri* ” merupakan karya cetak tinggi terinspirasi dari bait tujuh dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual muncul seorang yang digantung menggunakan tali, akan tetapi tali tersebut terdapat pada mulut orang

tersebut. Bentuk tali melingkar pada bagian mulut dengan digit. Seorang tersebut merupakan bentuk perwakilan dari pribadi diri penulis.

Pada interpretasi penulis, tervisualkan pada bentuk seorang yang digantung menggunakan tali yang mengikat pada mulut. Maksudnya, dalam kehidupan sehari-hari penulis berharap adanya rasa saling menghormati, ketika ada seorang yang lemah dalam sebuah hal maka lebih baiknya dibantu guna tercapainya keselarasan bersama. Bukan pada titik kelemahan seseorang yang dicari, sehingga menimbulkan dampak negatif berupa pengucilan dan buli. Sehingga pembungkaman tersebut menimbulkan dampak berkelanjutan, serta menjadikan diri semakin menjauh dari kelompok.

Pesan moral, berikan kesempatan bagi siapapun orang yang merasa dirinya lemah dalam sebuah hal. Bantu dalam melangkah dan menjalani proses-proses kehidupan, guna tercapainya kehidupan yang rukun.

Karya Seni Grafis 8



Gambar 36. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Luput*”,
Hardboardcut pada kertas, 55 cm x 47 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Luput*” merupakan sebuah karya cetak tinggi yang terinspirasi dari bait tujuh dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan sosok seorang yang sedang memegang sebuah buku di depan wajahnya. Serta bentuk tali muncul pada beberapa titik dalam visual tersebut. Terinspirasi pada bait ke tujuh

dalam pupuh dhandhanggula, ketika banyak orang hebat dibidang ilmu pengetahuan akan tetapi jarang yang menjadikanya sebagai panutan.

Pada interpretasi penulis, divisualkan dalam bentuk seorang yang memegang buku didepan wajah dan beberapa tali yang mengikat dan menarik tangan. Penulis memiliki pengetahuan akan tetapi dalam proses penyampaian dilingkungan sosial banyak kendala-kendala berupa rasa takut dalam menyampaikan pengetahuan tersebut. Rasa takut tersebut membelenggu diri penulis hingga menimbulkan rasa rendah diri berlebihan. Tali bermaksud sebagai media ajakan dari lingkungan luar berupaya untuk keluar dari zona malu yang membelenggu penulis, mengharapkan saling bertukar pemikiran dalam kehidupan.

Pesan moral, Tunjukan sifat yang ada dalam diri, munculkan rasa percaya diri guna tercapainya kehidupan yang baik. Keluar dari zona yang membelenggu diri, guna tercapainya hidup yang baik.

Karya Seni Grafis 9



Gambar 37. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Geguru*”,
Hardboardcut pada kertas, 71 cm x 47 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis berjudul “*Geguru*” merupakan sebuah karya Tugas Akhir yang terinspirasi dari bait ke delapan dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan sosok seorang kakek tua dengan wajah keriput terikat kain pada

tubuhnya. Serta bentuk visual bangunan sekolah yang berada di atas kepala seorang kakek tersebut.

Terinspirasi pada bait ke delapan dari tembang macapat dhandhanggula tersebut, dalam bait tersebut tertulis “ Kyai guru naruthuk ngupaya murid dadiya kanthinira” Jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia, Guru bingung mencari murid sebagai pengikutnya. Pada teks tersebut penulis menginterpretasi dan melihat perkembangan pendidikan pada era sekarang. Sekolah seperti perusahaan yang mencari sumbangan dana dari masyarakat, dilihat pada beberapa sekolah yang membagikan selebaran brosur guna memikat target. Guru mulai mencari murid melalui lembaga-lembaga pendidikan di era sekarang. Perkembangan jaman mulai menggerus keberadaan seorang guru, maka pilih seorang guru yang memiliki sifat kebaikan dalam segala bentuk. Serta memberikan contoh tingkah laku yang baik bagi diri pribadi.

Pesan moral, Kembali pada penilaian diri memilih dengan bijak guna terbentuk sebuah makna kebaikan pada individu masing-masing.

Karya Seni Grafis 10



Gambar 38. Mega Wahyu Maulana Putra (2019), “*Laku murid*”,
Hardboardcut pada kertas, 57 cm x 51 cm
(foto Megawmp, 2019)

Karya seni grafis Tugas Akhir berjudul “*Laku murid*” terinspirasi dari bait ke delapan dalam *Serat Wulangreh*. Dalam visual menghadirkan seorang terlilit kain pada bagian tubuh dan mulut. Serta tangan dan bangunan sekolah yang berada pada bagian kanan dari visual orang tersebut.

Pada interpretasi penulis, divisualkan dalam bentuk seorang yang memberikan petanda berupa tangan kanan mengisyartkan masuknya sebuah pembelajaran /pengetahuan dari lingkungan sekolah melalui telinga kanan dan diserap melalui kesadaran individu. Tetapi di era sekarang banyak murid yang kurang menghiraukan pengetahuan baru yang disampaikan oleh seorang guru. Pengetahuan yang hanya masuk telinga kanan dan keluar telinga kiri. Murid di era sekarang lebih fokus pada nafsu bermalas-malasan, sehingga menimbulkan dampak negatif pada dirinya. Banyak murid di era sekarang yang takut berbicara karena takut salah, takut bertanya karena bingung dalam kebimbangan.

Pesan moral, hargai segala pengorbanan seseorang demi cerahnya sebuah pengetahuan baru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berupaya menginterpretasikan bentuk syair tembang macapat dhandhanggula dalam seni grafis berdasarkan pengalaman hidup penulis. Sehingga perlunya seseorang mengingat dan memahami proses penting dalam masing-masing individu ,diharapkan proses tersebut digunakan sebagai tempat pembelajaran mendewasakan diri dengan lingkungan sekitar. Mengingatkan kembali proses seseorang dalam mencari ilmu serta sebagai media pembelajaran guna mencari pemaknaan melalui setiap individu masing-masing.

Penciptaan karya seni grafis ini memiliki tujuan teknis antara lain eksplorasi dalam pengolahan bentuk, teknik tersebut sesuai dengan keinginan dan imajinasi penulis. Visualisasi objek pada karya tugas akhir ini sudah sesuai dengan konsep penciptaan dan interpretasi penulis ke dalam seni grafis. Bentuk-bentuk visual yang dihadirkan dalam karya seni Tugas Akhir ini, antara lain adalah proses perjalanan seseorang guna menuntut ilmu serta mencari makna hidup dalam berproses. Karya Tugas Akhir ini merupakan hasil penciptaan penulis melalui beberapa tahapan yang sudah disebutkan dalam visual seni grafis.

B. Saran

Berdasarkan penciptaan visual karya seni grafis berjudul “Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* Dalam Seni Grafis” disesuaikan pada pengalaman pribadi dalam menjalani proses kehidupan. Selama proses penyusunan laporan untuk Tugas Akhir ini, Penulis berharap besar laporan tersebut dapat memberikan manfaat bagi akademisi dan mahasiswa seni rupa dalam pencarian referensi dalam penyusunan laporan karya, membangun sebuah wacana positif dalam judul “Interpretasi Syair *Tembang Macapat Dhandhanggula* Dalam Seni Grafis”. Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, masih perlu mengadakan penelitian kembali terkait interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* khususnya pada *serat Wulangreh*. Tugas akhir diharapkan sebagai pijakan awal peneliti maupun perupa lain untuk mengkaji lebih dalam terkait interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* pada *serat Wulangreh*. Penulis berharap ada perupa lain yang berkenan membahas pada penciptaan agar semakin bertambah tinjauan karya seni grafis khususnya interpretasi syair *tembang macapat dhandhanggula* pada *serat Wulangreh*.

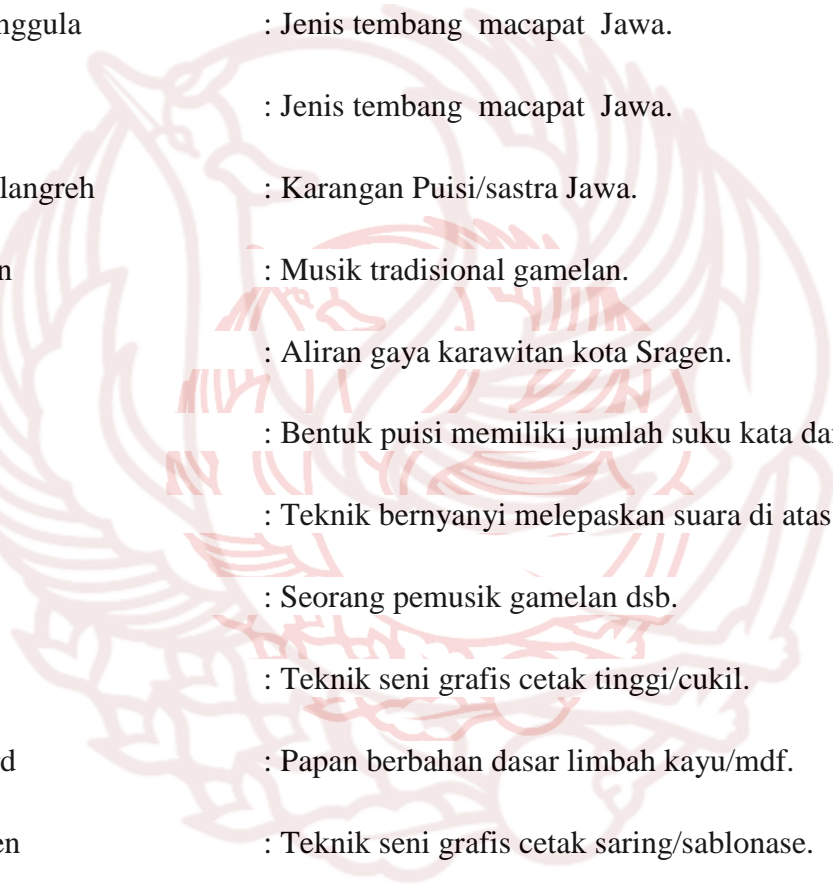
DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Agustinus Hartono. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dharshono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Edy Tri Sulistyono. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Karya Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik dan Estetik*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kanjeng Susuhan Pakubuwana IV. 1994. *Serat Wulangreh*. Semarang: Dahara Prize.
- Oho Garha. 1975. *Penuntun Pendidikan Seni Rupa*. Bandung : Pelita Masa.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

SUMBER LAIN

- https://eprints.uny.ac.id/5095/1/Wawasan_Hidup_Jawa_Macapat.
- <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrikasi/untukmu-guruku.diunduh>
- <https://ugm.ac.id/id/berita/3768.diunduh>
- https://www.researchgate.net/Hasyim_Muhammad/Publication/Bahasa_Warna_Konsep_Warna_dalam_Budaya_Jawa.pdf.

GLOSARIUM



Tembang macapat	: Puisi tradisional dalam bentuk lagu.
Tembang dolanan	: Lagu/tembang untuk bermain-main/santai.
Dhandhanggula	: Jenis tembang macapat Jawa.
Mijil	: Jenis tembang macapat Jawa.
Serat Wulangreh	: Karangan Puisi/sastra Jawa.
Karawitan	: Musik tradisional gamelan.
Sragenan	: Aliran gaya karawitan kota Sragen.
Pupuh	: Bentuk puisi memiliki jumlah suku kata dan rima.
Cengkok	: Teknik bernyanyi melepaskan suara di atas rongga.
Yaga	: Seorang pemusik gamelan dsb.
Woodcut	: Teknik seni grafis cetak tinggi/cukil.
Hardboard	: Papan berbahan dasar limbah kayu/mdf.
Silk screen	: Teknik seni grafis cetak saring/sablonase.
Linseed oil	: Minyak khusus pengencer tinta.
Teologis	: Ilmu yang mempelajari sesuatu yang berkaitan dengan keyakinan beragama.
Concord	: Jenis kertas

Lampiran 1. Biodata

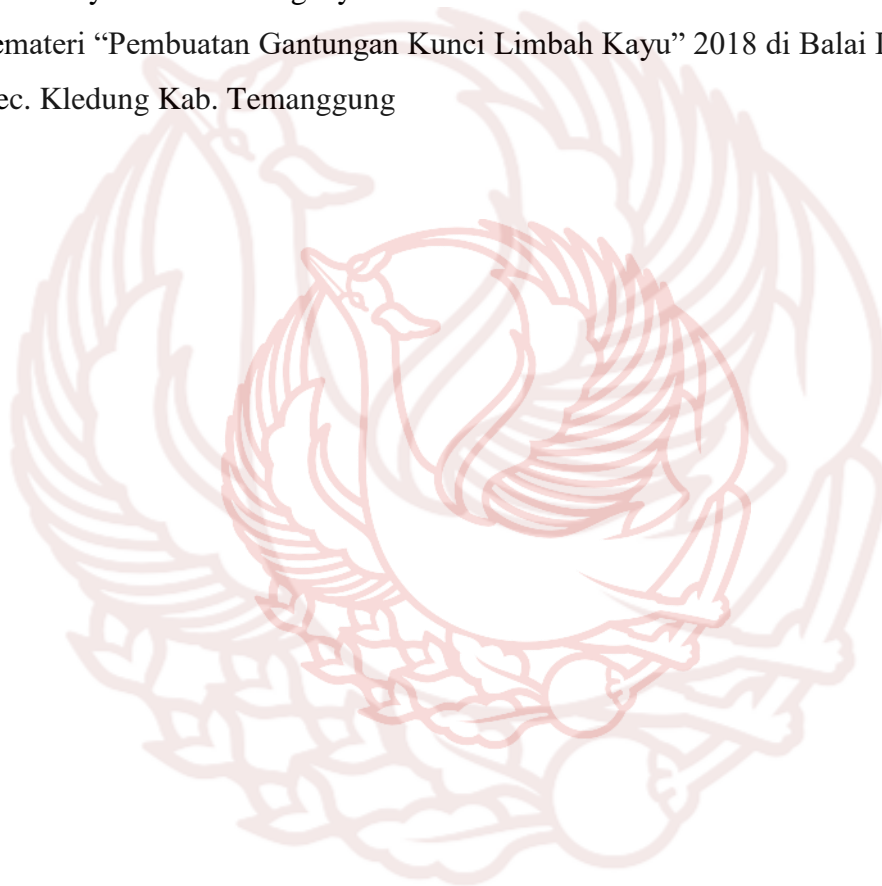


Nama : Mega Wahyu Maulana Putra
Tempat dan tanggal lahir : Sragen, 28 Agustus 1996
Alamat Rumah : Ds.Tenggak, Rt. 12/05, Kecamatan Sidoharjo,
Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah.
Nomor telepon : 0831.4910.8640
Email : megawahyumaulanaputra@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Pertiwi II Tenggak Lulus Tahun 2002
SD Negeri 02 Tenggak Lulus Tahun 2008
SMP Negeri 02 Sidoharjo Lulus Tahun 2011
SMA Negeri 01 Sukodono Lulus Tahun 2014
Institut Seni Indonesia Surakarta Lulus Tahun 2020

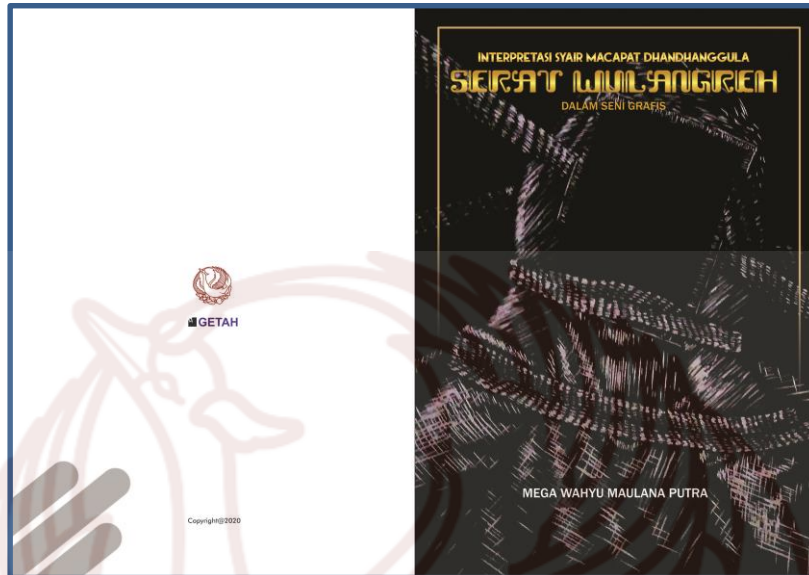
Pengalaman Berkesenian :

- Pameran Gambar Alam Benda 2015 di Gedung Galeri Kampus II ISI Surakarta
- Pameran Seni Experimental 2016 di Gd. 06 Seni Rupa Murni Kampus ISI Surakarta
- Pameran “Reka Etnika” 2016 di Rumah Dinas Bakorwil III Pekalongan
- Pameran Seni Grafis 2017 “Open Look” di Balai Soedjatmoko Surakarta
- Pameran Kampung Seni 2017 “Bursa Karya” di Kampus II ISI Surakarta
- Pameran Sragen Art Festival 2018 di Gedung Sasana Manggala Sukowati Sragen

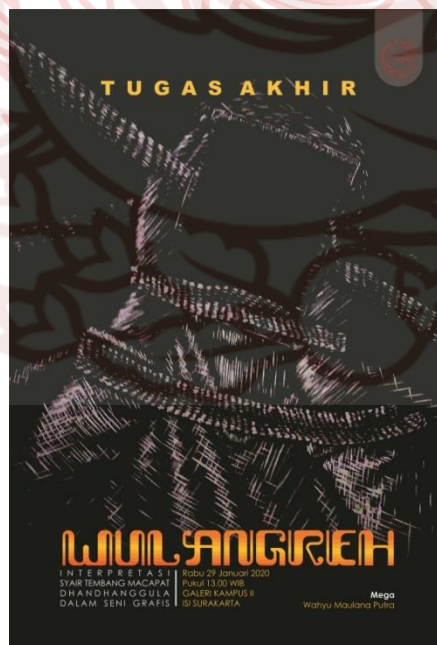
- Panitia SYE “Sragen Youth Expo” 2016 di Taman Krido Anggo Sragen.
- Panitia pameran “ Reka Etnika” 2016 di Rumah Dinas Bakorwil III Pekalongan.
- Pemateri Seni Grafis Stencil “ Reka Etnika” 2016 di Rumah Dinas Bakorwil III Pekalongan.
- Pemateri Seni Grafis *Silkscreen* “Pelatihan Sablon Colet Crayon” 2016 di SLB Bina Karya Insani Karanganyar.
- Pemateri “Pembuatan Gantungan Kunci Limbah Kayu” 2018 di Balai Desa Tlahab Kec. Kledung Kab. Temanggung



Lampiran 2. Dokumentasi Pameran



Desain katalog pameran Tugas Akhir
(Foto: M. Fadlianto, 2020)



Desain poster pameran Tugas Akhir
(Foto: M. Fadlianto, 2019)



Dokumentasi foto bersama Penguji Tugas Akhir
(Foto: Arina Mardiana, 2020)



Dokumentasi *display* karya Tugas Akhir
(Foto: M Fadlianto, 2020)